Daniele Raineri
Imparare a disegnare il Fantasy
Volume I

A IMPARARE
DISEGNARE
IL FANTASY
Volume I

PREFAZIONE

Ed eccoci qui miei cari amici in un nuovo viaggio insieme. Come in ogni libro disegnato scrivo la prima pagina sempre alla fine del lavoro, è ormai per me un piccolo rito scaramantico, quasi per condendermi questa pagina come una piccola vittoria, un obiettivo raggiunto.
Sono sempre alla continua ricerca di idee, spesso non ci dormo la notte per questo motivo, e dopo il bel successo del libro Guida al disegno fantasy, lanciato alcuni mesi fa su amazon, ho cercato di studiare un nuovo libro che contenesse qualcosa di ancora più approfonfito che potesse venire in contro ai ragazzi che si avvicinano al mondo del disegno e che amano soprattutto il mondo fantasy.

Questo nuovo volume farà parte di una collana di più volumi che arriveranno nel tempo, e in ognuno di questi potremo trovare tecniche ed approfondimenti sul disegno, e diversi personaggi da disegnare nel dettaglio di ogni parte muscolare. In questo primo libro vedremo i nani, i giganti, e gli stregoni.
A differenza dei libri precedenti, Imparare a disegnare il fantasy non è soltanto un manuale, ma il libro conterrà la storia di Caspar, un vecchio saggio appassionato di arti e di scienza, che per i suoi studi e per dare una svolta alla sua vita, si avventurerà nel fantasioso mondo di Ivendrel, incontrando nel suo cammino tantissimi personaggi che ruoteranno attorno ad una trama avvincente.

Questo nuovo progetto vede anche l'importante contributo di Luca Pucci. Luca è un giornalista e un appassionato di fantasy, soprattutto nei giochi di carte collezionabili, ed è una storia curiosa perché ci siamo conosciuti dopo che prese alcuni miei libri sul disegno. Da allora siamo diventati amici in rete, e data la sua bravura gli ho proposto di intervenire nel nuovo libro. Nasce da una nostra chiacchierata telefonica mentre andavo al supermercato, l'idea di inserire nei manuali una vera e propria storia. Spero apprezzerete i suoi scritti come li ho apprezzati io.

Ringrazio soprattutto Silvia Signore, che oltre ad essere una bravissima traduttrice, si è occupata di revisionare il libro controllandone i testi e applicando le varie correzioni con moltissima pazienza.

Infine, questo libro non nasce con l'appoggio di un editore, nè da un solo centesimo investito da qualcuno per supportarlo, è completamente auto pubblicato venendo fuori dalla costante passione. Ma va bene così, perché è una scelta, un'idea. Alcune idee falliscono, altre restano, l'importante è non smettere mai di avere idee.
Se avrete fatto dei disegni tramite l'ausilio di questo libro, e avreste piacere a farmeli vedere, potrete inviarli alla mail: imparareadisegnareilfantasy@gmail.com

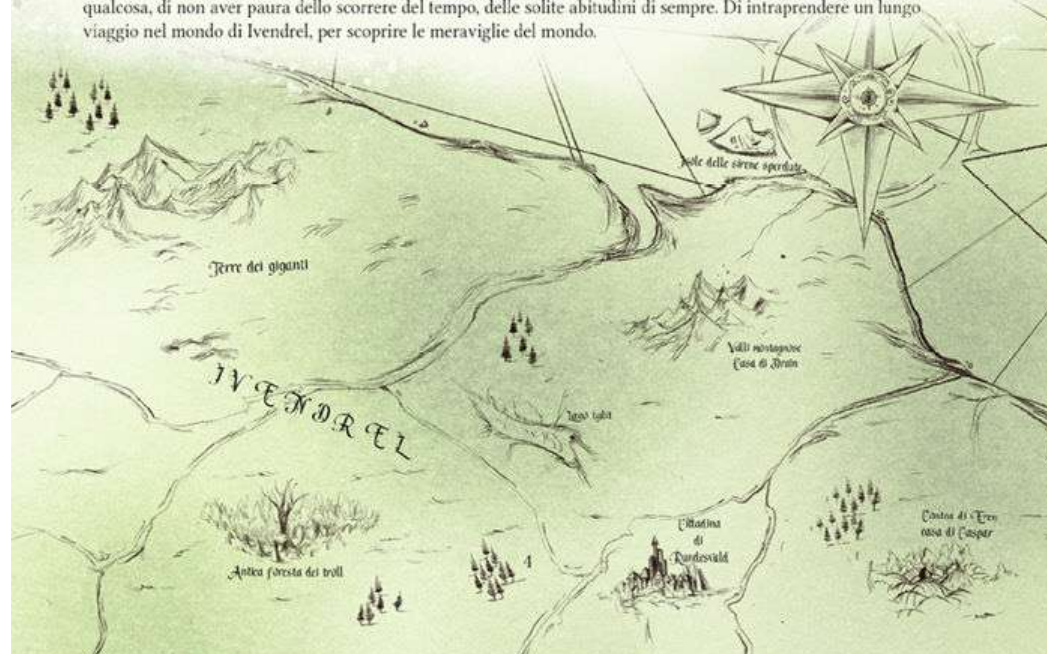
Ringraziandovi vi saluto e torno a disegnare.
Buon lavoro a tutti.

Daniele

Indice

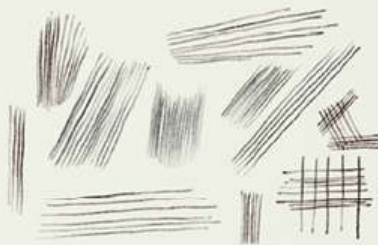
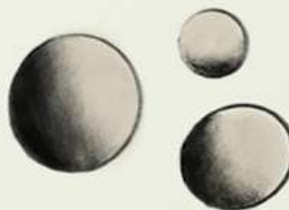
PARTENZA 4
LA LINEA E IL CHIAROSCURO 6
DISEGNO DELLE PARTI DEL VISO: OCCHI, NASO, BOCCA 10
DISEGNO DEI CAPELLI 16
LE PROPORZIONI DEL VISO 18
LE OMBRE SUL VOLTO 20
DISEGNARE LE ESPRESSIONI 21
LA DIVISIONE DELLE TESTE E IL CANONE PROPORZIONALE 22
IL DISEGNO DEL BRACCIO 24
IL DISEGNO DELLA MANO 26
L'INCONTRO CON DRAIN 30
NANI: DESCRIZIONE 32
IL DISEGNO DEI MUSCOLI DELLA SCHIENA 34
DISEGNARE IL VOLTO DEI NANI 36
DISEGNARE IL BUSTO DEI NANI 40
DISEGNARE LA FIGURA INTERA DEI NANI 41
IL RACCONTO DI DRAIN 44
I MUSCOLI DELLE GAMBE 46
DISEGNARE LE FIGURE DINAMICHE 48
LO SCONTRO CON WALDRUFF IL GIGANTE 56
SCHEMA E ANATOMIA DEI GIGANTI 58
I GIGANTI: DESCRIZIONE 59
IL RACCONTO DEI GIGANTI 60
L'IMPORTANZA DEL VOLUME NEL VISO 62
PROSPETTI E INQUADRATURE DEL VISO 63
DISEGNARE IL MEZZOBUSTO DEI GIGANTI 64
DISEGNARE LA FIGURA INTERA DEI GIGANTI 66
LA FIGURA DINAMICA DEI GIGANTI 68
VERSO UNA NUOVA AVVENTURA 72
IL RACCONTO DI IADIF 74
STREGONI: DESCRIZIONE 76
SCHEMI DEL VISO DEGLI STREGONI 77
DISEGNARE IL VOLTO DEGLI STREGONI 78
DISEGNARE IL BUSTO DEGLI STREGONI 80
IL DISEGNO DEI VESTITI E IL PANNEGGIO 82
DISEGNARE IL CORPO INTERO DEGLI STREGONI 84
IMPARARE A DISEGNARE LA PROSPETTIVA 88
FINE 94

PARTENZA

Inizia tra le vecchie colline della contea di Eren questa storia. Ero un giovane ragazzo e ricordo tutta la passione e la voglia che nutrivo per l'arte, la pittura soprattutto. Passai la mia infanzia tra fogli e strumenti da disegno, anche se quando crebbi le cose cambiarono. Mi ritrovai in quella fase della vita in cui ti veniva detto di fare ciò che ti fa vivere, e che il resto non era un lavoro. In qualche modo compresi che una volta diventato grande, il mondo non appariva come credevi. Dovetti abbandonare la contea, per trasferirmi nella città di Rundesvald, con l'intento di mostrare il mio lavoro allo Jarl, così da lavorare al castello come obiettivo. La gioia di quel sogno cresceva immensa dentro di me, tanto da non dormirci la notte. Eppure, ciò che ne conseguì quel giorno al castello, fu solo un rifiuto. Nella mia sacca avevo dei panini, panini farciti con le carni delle vacche di mio zio Egiovenzio, e mentre mangiavo ricordo le sue parole: "vieni ad allevare gli animali" spesso diceva, "che con i disegni non ci campi, con le vacche sì." In quei giorni tentai e ritentai in ogni dove, in ogni palazzo delle famiglie nobili di Rundesvald, in ogni luogo in cui potesse esserci interesse verso il mio lavoro, eppure, ciò che trovai furono solo porte in faccia. Era una notte d'autunno quando mi accasciai sui gradini di un vialetto dell'antico borgo, c'era la pioggia, pensai a quante cose non erano giuste nella vita; poi, da quei gradini una porta si aprì, e venni afferrato per le spalle e trascinato dentro. Olaf il vecchio diceva di chiamarsi, quella notte mi diede da mangiare del brodo caldo e mi disse di essere un astronomo. Si percepiva la sua saggezza nel linguaggio forbito, dai suoi modi attenti. Un grande consiglio che mi diede quella notte lo ricordo ancora: "impara a fare da te." Da quella notte non l'ho mai dimenticato.
L'indomani grazie al suo aiuto, ebbi la possibilità di avere un tavolino di legno e dei miei dipinti esposti proprio davanti casa durante l'ospitalità, e mentre lui passava il tempo a studiar le stelle, io realizzavo e vendevo dipinti in quel vialetto. Così gli anni passarono. Di quel tempo non potrò mai dimenticare il giorno in cui Olaf uscì dalla sua porta con una grossa sacca sulle spalle ed un bastone:
"Ti lascio tutto" mi disse, "Io ora devo andare."
"Aspetta un attimo! Dov'è che vai?" Gli chiesi, lui mi disse soltanto: "Un giorno capirai..." Fu la seconda cosa che mi rimase impressa di quello strano vecchio che aveva ancora voglia di credere nelle stelle. Quel giorno Olaf se ne andò per non tornare mai più."
Diversi decenni dopo il mio lavoro era migliorato, migliorò parecchio; tant'è che alcuni dei miei dipinti, erano arrivati anche nelle sale del castello, mi dissero, perché io non ero mai più tornato in quel posto. Arriva un momento nella vita in cui ti rendi conto che non è importante chi sei o qual è il tuo nome, ma l'importante è cosa sei, cosa dimostri di essere. Ed ora che la mia barba è grigia e la mia schiena indolenzita dai colpi del tempo, comprendo ciò che voleva dirmi Olaf andando via. Chiusi la bottega quel giorno, racimolai le poche cose che avevo ed alcuni viveri, e prendendo il mio libro di disegni decisi di partire. Decisi di partire sperando di poter raccontare ancora qualcosa, di non aver paura dello scorrere del tempo, delle solite abitudini di sempre. Di intraprendere un lungo viaggio nel mondo di Ivendrel, per scoprire le meraviglie del mondo.

Così con una sacca sulla spalla e il mio libro dei disegni, mi incamminai per lasciare la contea, per andare verso le valli montagnose. Lì avrei trovato il mio vecchio amico Drain, un nano discendente da una delle più antiche stirpi naniche del tempo. Così il mio viaggio ha inizio.

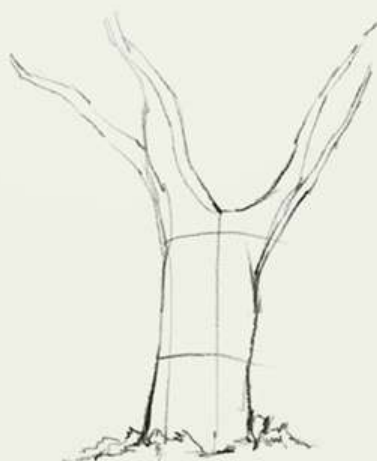
Io sono Caspar, e sono il viandante.

LINEA, SEGNO E CHIAROSCURO

Ricordiamoci: alla base di ogni buon disegno c'è sempre una conoscenza della linea e del segno che si rispetti.
Un bravo disegnatore lo si riconosce da una linea morbida, pulita, e sicura. Gli esercizi consigliati sono: La conoscenza della forma e di un segno morbido che si potranno ottenere disegnando cerchi ed ellissi; il consiglio è quello di riempire pagine e pagine ogni giorno. Se nei vostri disegni vi accorgerete di avere una linea ancora tremolante e spezzettata, continuate ad esercitarvi.

Anche disegnare linee dritte potrà essere di aiuto a chi riscontra un segno tremolante. Creare linee dritte precise, orizzontali o verticali, parallele o che si incrociano, è un buon allenamento per chi si trova alle prime armi.

Una volta presa confidenza con la linea, potrete iniziare a studiare il chiaroscuro.
Questo è il metodo che ci serve per dare volume ai nostri lavori. Con volume intendiamo una dimensione che andiamo a creare nei nostri disegni, affinché questi possano sembrare più realistici. Considerate che la conoscenza del chiaroscuro è data soprattutto dal giusto rapporto luce - ombra che andiamo a realizzare.
Il chiaroscuro può essere reallizato con lapis chiari o scuri, a seconda della pastosità del segno che vi interessa. Anche qui, riempite pagine e pagine di esercizi, con il consiglio di lavorare su forme molto semplici, per non perdere molto tempo. Può essere realizzato inclinando la matita per ottenere un segno piatto e corposo, Es1, oppure alternando dei tratteggi puliti con le singole linee Es2.

STUDIO DALLA FORMA SEMPLICE

Dopo aver visto l'aspetto della linea e del chiaroscuro, veniamo ad un altro aspetto fondamentale del disegno, lo studio della forma. Il più grande dilemma che attanaglia gli appassionati alle prime armi, è quello di doversi affidare alla copia, senza riuscire a creare qualcosa con la propria fantasia. Questo succede perché non si è allenati a svilupparla.
Solo con un continuo esercizio attraverso l'uso delle forme semplici, la conoscenza del segno e delle proporzioni, potremo creare un disegno funzionale. Nelle pagine successive affronteremo il percorso delle proporzioni del personaggio, così da provare a memorizzare il suo schema.
Ricordiamoci però: la copia di un disegno all'inizio del nostro percorso grafico, è comunque un aspetto fondamentale per iniziare a comprendere le forme, ciò che sconsiglio, è di non lasciare che il nostro lavoro dipenda da soli disegni copiati. Un costante esercizio tra copia e inventiva è il giusto compromesso per accrescersi. Negli esempi grafici vediamo dunque, l'importanza di partire da forme basiche per costruire la figura, applicando un chiaroscuro tratteggiato Es2, o con velature e colore arrivando ad una realizzazione completa Es3
Prova a ricopiare questo personaggio ed esercitati con il chiaroscuro e la forma cercando di avvicinarti quanto più possibile a questo concetto.

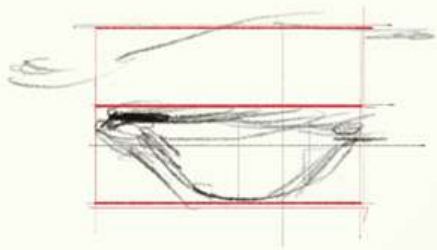
Proviamo a realizzare un disegno concentrandoci sul chiaroscuro. Partiamo realizzando prima di tutto la base del nostro disegno, in questo caso useremo come soggetto un albero con una forma non troppo elaborata.
Disegnamo il tronco e alcuni rami come vediamo nell'esempio.

Con delle forme sferiche orientiamoci sulla forma che vorremo dare al nostro albero.

A questo punto procediamo con la definizione cercando di realizzare la base finale del nostro disegno con linee pulite. Una volta fatto questo procederemo al lavoro di chiaroscuro.

In questo caso vi consiglierei un lapis 4b. Procediamo come vediamo nell'esempio nel dare una base generica di chiaroscuro considerando: una fonte di luce che arriva, e un ombra che si riflette. In questo caso possiamo vedere che la luce arriva dalla destra, quindi tutta la parte opposta sarà ombreggiata.

Quando avremo realizzato la prima parte di chiaroscuro rifaremo lo stesso processo questa volta scurendo un po di più.

Nell'esempio finale concluderemo una terza velatura inserendo questa volta anche dei piccoli dettagli più minuziosi: piccole linee e tratteggi che renderanno più caratterisco e funzionale il nostro disegno. Un buon chiaroscuro è alla base di ogni disegno funzionale, soffermatevi moltissimo quindi sull'esercizio, soprattutto conoscendo appieno gli strumenti usati. Il vostro lapis dovrà per certi versi, diventare il vostro migliore amico.

DISEGNO DELL'OCCHIO

Vediamo adesso lo schema per disegnare l'occhio. Partiamo con due forme rettangolari uguali: nella prima avremo la porzione del sopracciglio, nella seconda la forma del nostro occhio.

Ricordiamoci di partire sempre con tratti morbidi e chiari, perché se dovessimo cancellare sarà più facile eliminare i segni di grafite.
A questo punto marchiamo con tratti più scuri il nostro disegno come vediamo nell'esempio.
Lasciare un cerchietto bianco all'interno del nostro occhio potrà essere un trucchetto valido per rappresentare una fonte di luce che riflette sullo sguardo.

Ora procediamo con la definizione: marchiamo con un segno abbastanza deciso e scuro il sopracciglio, ed iniziamo man mano ad aggiungere tutti quei piccoli dettagli che possono essere delle rughette, o piccole linee che danno definizione al nostro disegno.

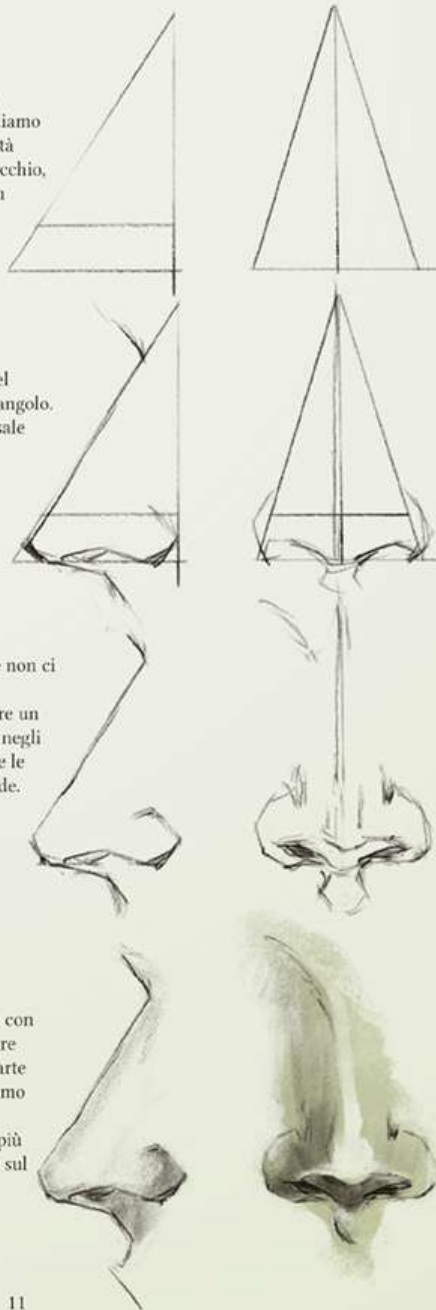
Con la matita inclinata per generare delle velature di chiaroscuro, iniziamo a dettagliare tutta la parte esterna del nostro occhio come vediamo nell'esempio. Ricordiamoci sempre di attuare un chiaroscuro morbido e pulito, che abbia tonalità di contrasto morbide senza creare macchie sporche nel lavoro. Un altro punto importante sarà quello di creare dei giusti stacchi fra la velatura morbida, e la linea netta che attuerà il contrasto fra le due parti. Prova questo gioco cercando di avvicinarti quanto più possibile a questo esempio.

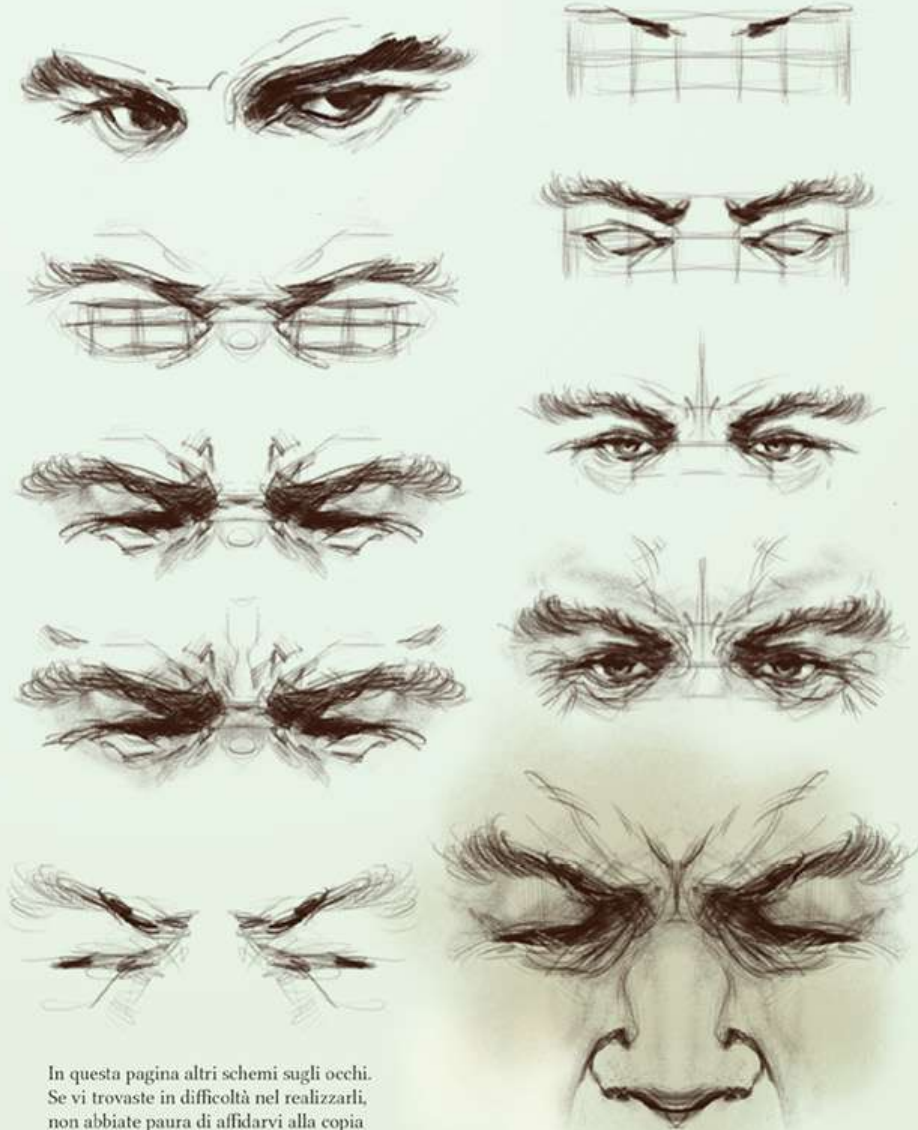
DISEGNO DEL NASO

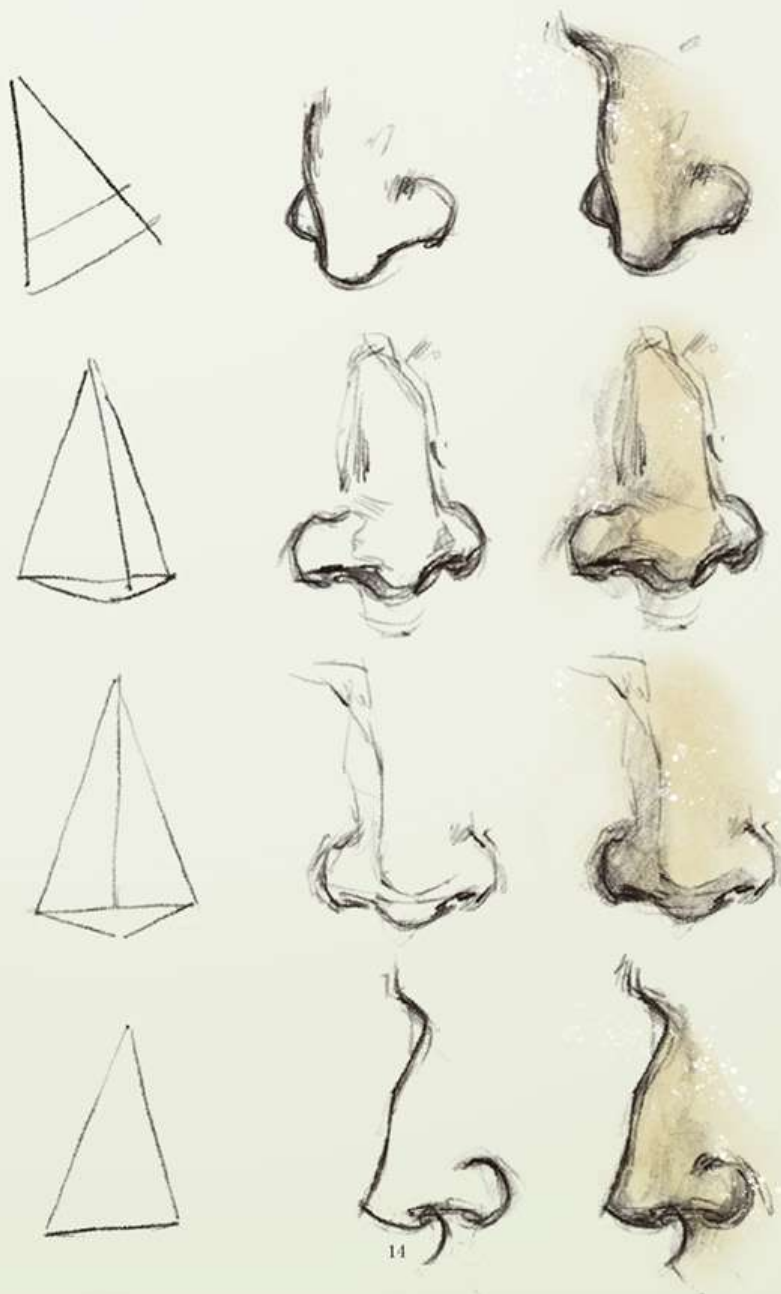
Il disegno del naso rispetto ad altre forme è piuttosto semplice. In questo caso procediamo disegnando un triangolo trovandone la metà come abbiamo fatto per il rettangolo dell'occhio, solo che questa volta tracceremo la metà in verticale.

Procediamo disegnando la forma del naso, attenendoci alla forma del triangolo. Lavoriamo sulla forma del setto nasale e delle narici.

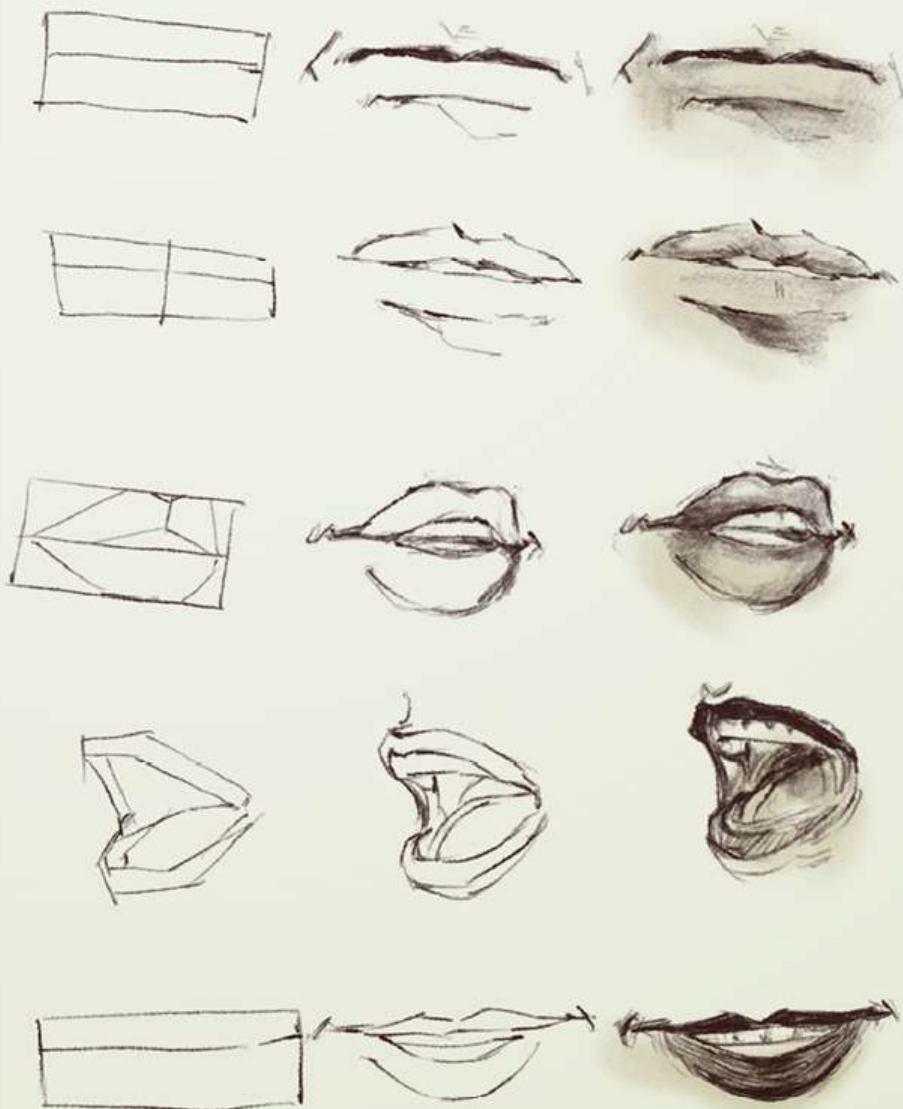
Cancelliamo le linee di costruzione che non ci servono più, e con la matita iniziamo a definire le parti cercando di mantenere un segno preciso, pulito e non puntiglioso negli angoli, ma arrotondando il più possibile le forme affinché possano risultare morbide.

Una volta ottenuta la forma, procediamo con le velature di chiaroscuro. Valutate sempre l'aspetto luce-ombra: quindi se da una parte avremo la luce, dall'altra parte disegneremo una zona ombreggiata.
Questo discorso lo affronteremo meglio più avanti parlando dell'ombra che si riflette sul volto.

RIFERIMENTI PER DISEGNARE GLI OCCHI

In questa pagina vediamo alcuni esempi sul disegno degli occhi, e su come affiancarli disegnandoli insieme. Nel tutorial vediamo il procedimento man mano, fino ad arrivare al definitivo. Provate a riprodurre schizzi e disegni, cercando di avere un risultato simile. Ripetete gli esercizi sugli occhi moltissime volte, perché sono una delle parti più importanti per caratterizzare il personaggio.

In questa pagina altri schemi sugli occhi. Se vi trovaste in difficoltà nel realizzarli, non abbiate paura di affidarvi alla copia di questi esempi. Un esercizio utile può essere quello di lavorare sulla copia appunto, e successivamente senza guardare provare a farlo di fantasia.

Disegno del naso e della bocca
14

Esempi sul disegno della bocca. Partendo quindi con una forma di base rettangolare troviamo la metà in orizzontale.

Procediamo con la definizione tramite le linee per creare la forma delle labbra. Scurendo il labbro superiore possiamo ottenere un effetto grafico di contrasto.

Concludiamo dunque con la velatura di chiaroscuro. Segui i diversi esempi e prova a ricrearli più volte finché non otterrai un risultato che ti soddisferà.

Quando ti eserciti sul disegno dei capelli, non soffermarti mai solo sul lato grafico, ma valuta sempre dei fattori:

- Che tipo di personaggio stai rappresentando, se un antagonista o un protagonista.

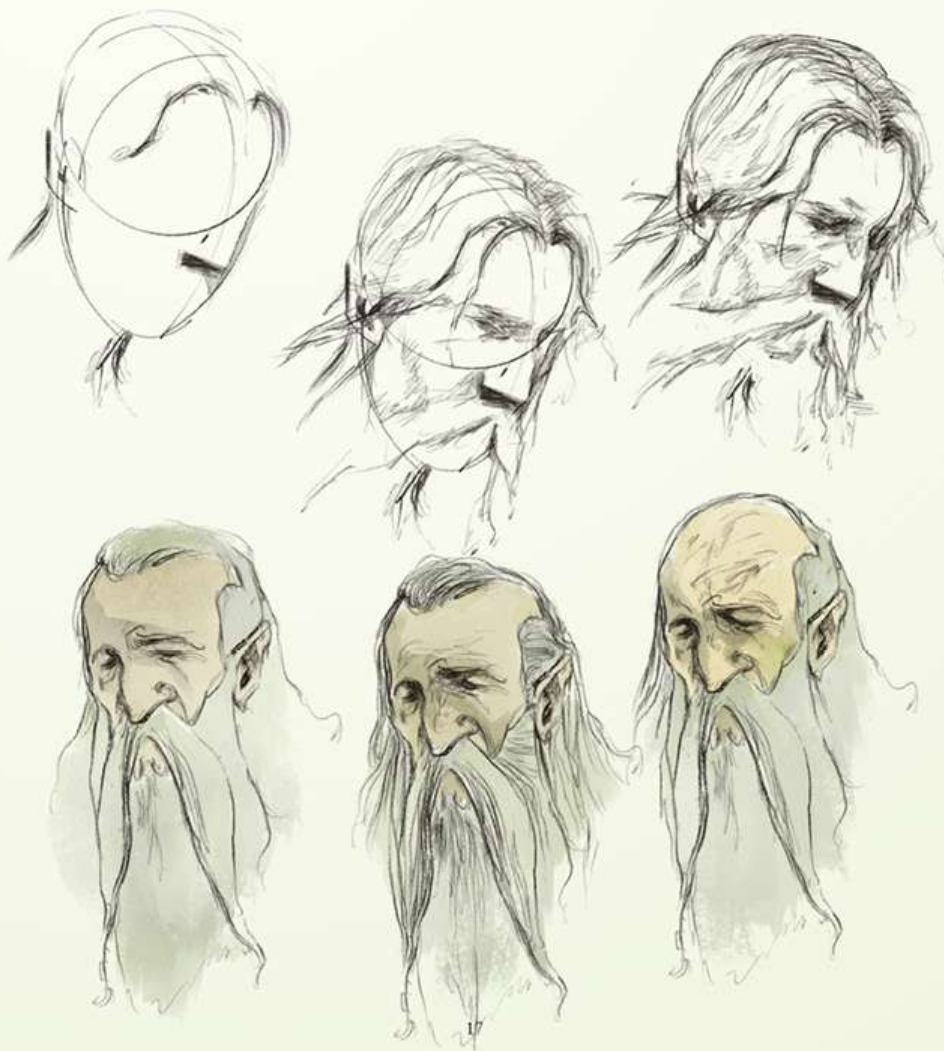
(Immagina l'oscuro signore delle tenebre con una folta chioma di boccoli biondi, cioè, non sarebbe il massimo.)

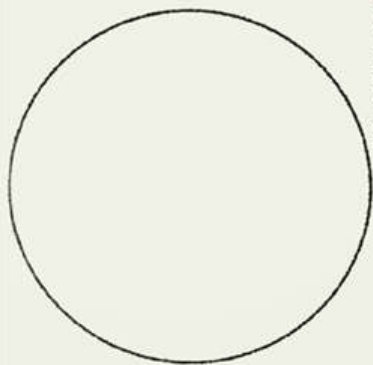
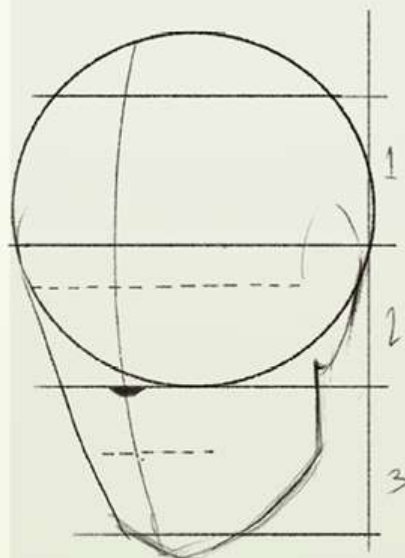
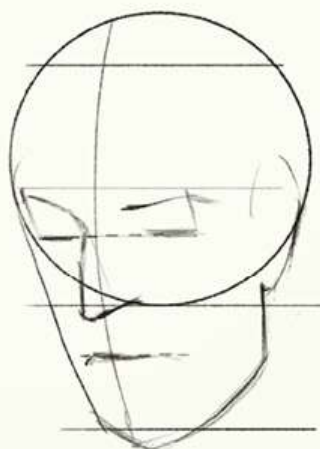
-Considera l'età del tuo personaggio, perché per renderlo funzionale si dovranno considerare elementi come stempiature, o particolari tipologie di capelli per rendere più concreto il character.

Nel disegno che vediamo, le frecce indicano le ciocche di capelli che partendo da una riga principale scendono e trovano movimento adattandosi alla testa. Cerca sempre di evitare linee rigide o puntigliose, lavorando sulla morbidezza del segno.

Negli esempi in basso, lasciando degli spazi di luce tra i capelli potrai ottenere un effetto realistico nelle ciocche. Realizza diversi esercizi attenendoti a questi concetti di tratteggio, per prendere confidenza con la forma dei capelli e imparando a gestire la luce.

Realizza molti esercizi per comprendere il meccanismo del gioco di luce nei capelli, pian piano vedrai che i capelli disegnati sembreranno di volta in volta più realistici.

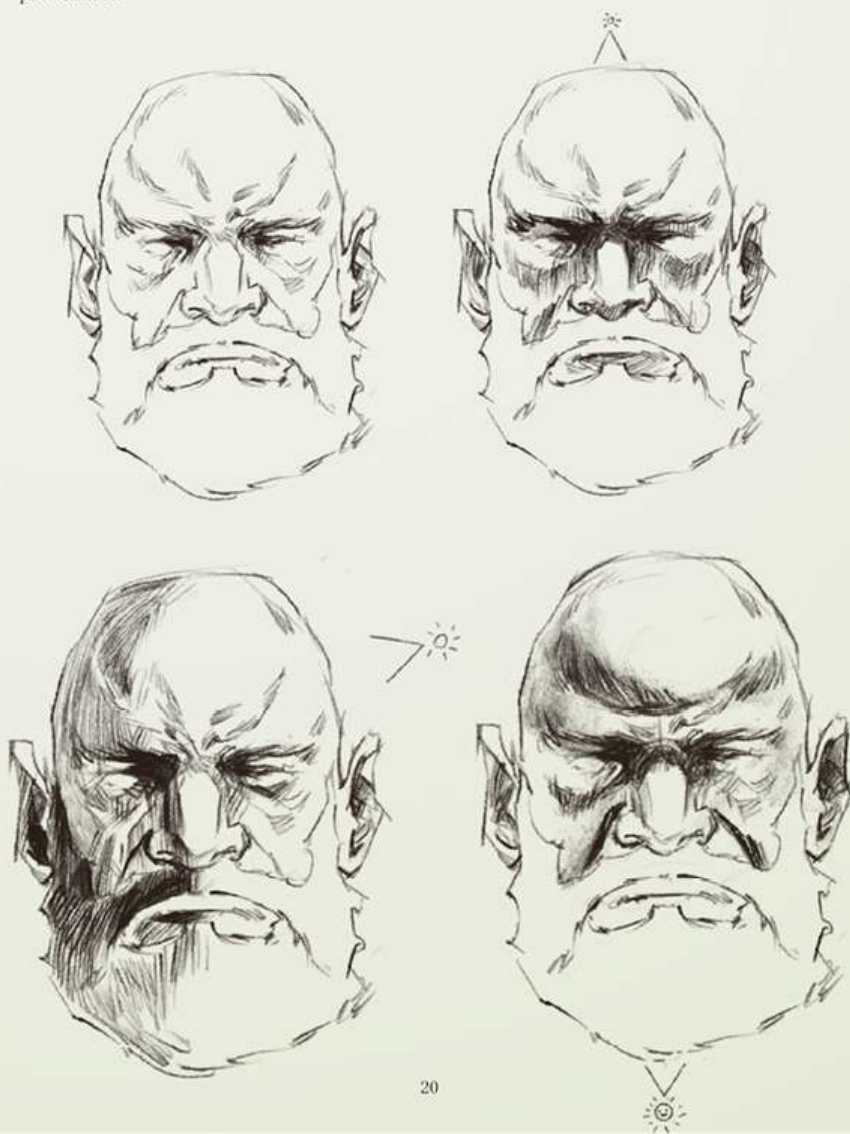
Negli schemi altri esempi per disegnare i capelli. Il primo punto come vediamo nell'Es.1, è quello di comprendere al meglio il volume della testa del personaggio.
La fase due sarà quella di tracciare la riga dei capelli sulla testa, e successivamente far partire le ciocche che si estenderanno lungo il viso.
In questi tre esempi puoi vedere come il procedimento elencato si sviluppa: una volta che avremo orientato l'andamento delle ciocche, potremmo passare a ispessirle per darne risalto, e dettagliarle con il chiaroscuro.

Le proporzioni del volto

Arriviamo dunque alle proporzioni del viso, un punto chiave per riuscire a disegnare un volto. Seguiamo passo passo questo esercizio per provare a disegnare il viso di uno stregone.
Partiamo da un cerchio. Fate il modo di realizzare un cerchio più preciso possibile: dunque non ovali o ellissi, perché sarà fondamentale per avere una buona forma della testa.

A questo punto procediamo in questo modo: considerando di voler disegnare il viso di un mago di 3/4 direzionamo la linea che divide il volto leggermente sulla sinistra, affinché possa evidenziarsi lo scorcio prospettico. Come da esempio realizzate la mascella del personaggio per completare la sagoma del viso.

Adesso dividete in tre parti uguali il viso.
Le parti saranno:
Fronte - sopracciglio
Sopracciglio - Naso
Naso - mento
A questo punto dove vedete la linea tratteggiata ci sarà l'altezza degli occhi, dove vedete la mezza lunetta nera il naso, e successivamente la bocca.
Considerate che questi sono canoni di riferimento iniziali che potremo migliorare andando avanti con il disegno. Vi consiglio inoltre, di non calcare in questa fase, perché queste sono le linee di costruzione che successivamente puliremo. Quindi, se qualcuno di voi ha già infilzato il foglio con la matita, faccia attenzione.

Iniziamo con l'inserire le parti fisionomiche che ci interessano. Quindi disegniamo gli occhi, il naso e la bocca, seguendo gli schemi che abbiamo visto nelle pagine precedenti. Lavorate in maniera sempre molto leggera in queste fasi, e cercate quanto più possibile di mantenere le tre parti proporzionate. Bastano piccoli errori di imprecisione e i vostri nasi potrebbero uscire lunghissimi o troppo bassi.

Iniziamo a marcare le linee della fisionomia e ad aggiungere i dettagli come i baffi, la barba e le rughe sul viso. Inseriamo anche la forma dei capelli cercando di comprendere se il nostro personaggio risulta funzionale nelle proporzioni. Se vi trovate in difficoltà attingete agli esempi grafici rappresentati.

Una volta fatto ciò, procediamo con la definizione del viso inserendo i chiaroscuri e continuando a marcare le linee importanti del volto. Considerate che esistono infinite tipologie di forme della testa, quindi non date piena fedeltà alla legge delle tre parti, ma usatela come canone classico per rappresentare il volto. Anche nel nostro caso si è lavorato su un mago che ha una fronte abbastanza alta e il viso lungo, che viene ingannato dal gioco di baffi/barba, ma in base a come originiamo il cerchio iniziale, potremo concretizzare la forma del nostro personaggio al meglio.

LE OMBRE SUL VOLTO

In questi quattro esempi vediamo l'approfondimento della luce che si riflette sul viso generando l'ombra. Nel primo esempio abbiamo un viso senza zone d'ombra, nel secondo avremo invece una luce che arriva dall'alto: le arcate degli occhi, gli zigomi, il naso stesso, dunque, origineranno un'ombra che si rifletterà verso il basso. Nell'esempio tre, la fonte di luce arriva dalla destra proiettando le zone d'ombra su tutta la parte sinistra del viso, e nell'Es.4 avremo una luce dal basso. Solo comprendendo i volumi del viso potrete gestire le zone d'ombra, e ricordate di direzionare le ombre esclusivamente verso la stessa direzione, perché altrimenti rischierete di creare uno squilibrio di realtà nel vostro personaggio facendolo risultare poco efficace.

Disegnare l'espressioni

Il mistero dietro le espressioni dei personaggi non è un aspetto poi così drammatico. Fondamentalmente dopo aver compreso la regola del disegno del volto, per ottenere delle espressioni efficaci ci basterà smuovere alcune parti della fisionomia affinché il nostro personaggio risulti il più espressivo possibile.

Nell'espressione rabbiosa di questo mago, ci basterà incurvare dal basso verso l'alto le sopracciglia, ed incurvare verso il basso la bocca. Noterete che l'espressione del vostro personaggio risulterà subito più rabbiosa.

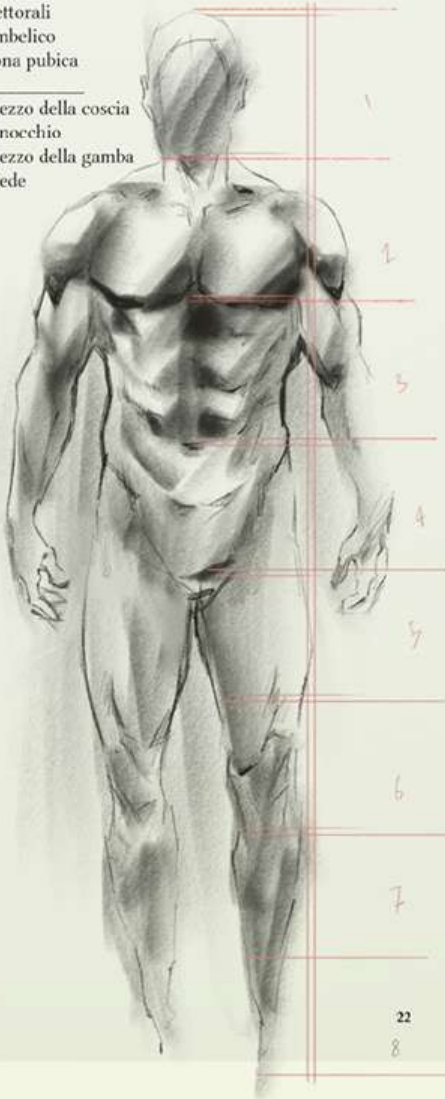
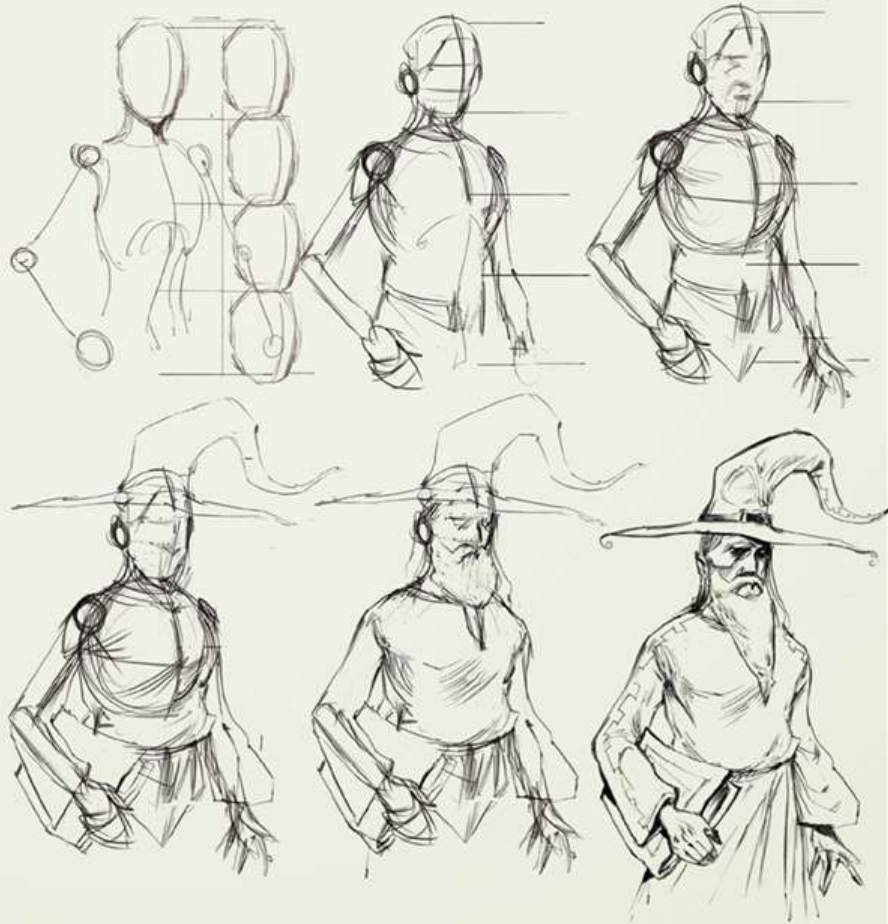
In un'espressione di felicità il gioco sarà il contrario. Quindi incurvate un bel sorriso verso l'alto e vedrete che il vostro personaggio avrà un tono già più contento.

In un'espressione di tristezza, partiremo da un sopracciglio alto che tenderà verso il basso, con lo stesso gioco della bocca che sarà incurvata verso il basso.
In base alla tensione del vostro volto disegnato, anche le rughe e le pieghe del viso potranno cambiare direzione, soprattutto in un'espressione molto rabbiosa.
L'unica cosa che non cambia o si altera, è l'altezza del naso, quello rimane sempre lì, o se per caso conoscete qualcuno con il naso danzerino, mi dispiace dirvi che quel qualcuno avrà un piccolo problema.

LA DIVISIONE DELLE TESTE E IL CANONE PROPORZIONALE

Il canone anatomico classico rappresenta la base di ogni personaggio disegnato. Il metodo consiste nel prendere la misura della testa, e moltiplicarla per otto volte per trovare la proporzione esatta. Considerate che difficilmente un personaggio è realmente perfetto proporzionalmente, prendete i nani ad esempio. Attenendovi al metodo però potrete avere un riferimento grafico d'aiuto per comprendere il personaggio.
Dunque dividete in otto parti la testa dandovi come riferimento queste misure:

1-testa
2-pettorali
3-ombelico
4-zona pubica

5-mezzo della coscia
6-ginocchio
7-mezzo della gamba
8-piede

Applichiamo lo studio delle proporzioni tramite un tutorial del disegno di uno stregone.
Partiamo Es.1 Dopo aver disegnato la testa moltiplichiamo la sua altezza per quattro volte.
Es.2 ricordiamoci di darci delle referenze per avere in memoria ogni parte. Sapremo che alla fine della seconda testa ci saranno i pettorali, alla terza l'ombellico, e alla quarta la zona pubica.
Es.3 Procediamo definendo le zone. Disegneremo il braccio facendolo arrivare circa al mezzo della coscia. Lo potremo dividere in due blocchi: quello tra deltoide-bicipite, e quello fra avambraccio e mano.
Nelle pagine successive vedremo ognuna di queste parti nelle migliori definizioni.
Es.4 Procediamo applicando gli indumenti sul nostro stregone ora che abbiamo ottenuto la base.
Es.5 Lavoriamo sulla definizione delle parti, applicando quelli che possono essere degli oggetti che caratterizzano il personaggio: un libro, un bastone, un grosso cappello, ecc.
Es.6 Nella realizzazione finale procediamo nel pulire tutto il nostro disegno, e lasciando solo le linee che ci occorrono e che renderanno il personaggio funzionale.

IL DISEGNO DEL BRACCIO

Negli esempi vediamo come costruire un braccio attingendo a quelli che sono i principali muscoli da disegnare. Quindi: Partiamo realizzando il disegno del deltoide (1), che andrà ad affusolarsi trovando inserzione fra il tricipite e bicipite. Realizziamo quindi il bicipite nella parte antero laterale destra, e il tricipite sulla sinistra (2-3). Questi corpi muscolari arriveranno a comporre la prima metà del nostro braccio; nella seconda successivamente troveremo l'avambraccio e la mano. Scendendo troveremo la fossa cubitale (4) che si trova tra bicipite e inizio avambraccio, e successivamente potremo originare l'insieme dei corpi muscolari successivi. Nel disegno dell'avambraccio, possiamo dividere due sezioni che giungeranno al polso, quella del brachioradiale (5) nella parte esterna, e quella del flessore radiale del carpo nella parte interna (6). Non dimentichiamoci il pronatore rotondo (7) nella realizzazione grafica, che si trova proprio sopra il flessore del carpo. Questi corpi muscolari riprenderanno tutta la visione anteriore dell'avambraccio. Nella zona esterna invece, vedremo i vari estensori delle dita (8) che giungeranno al polso permettendoci di muovere la mano.

Il disegno della mano

La mano è uno degli elementi più complessi da disegnare del corpo umano. Per arrivare a comprendere il disegno della mano è necessario vedere questa parte come un corpo, comprendere come si forma e come si sviluppano i suoi movimenti. Nella parte ossea si divide fra carpo e metacarpo, che si accompagnano alle ossa delle dita, divise in tre parti, tra cui: falangi, falangine, e falangette, eccetto il pollice che presenta solo due di questi corpi ossei.

Nella parte muscolare come vediamo nelle descrizioni degli esempi, abbiamo i capi degli estensori delle dita che partendo dall'avambraccio, giungono ad ogni dito conseguendone i rispettivi movimenti. Ci sono vari esercizi per il disegno delle mani, anche guardare le nostre in diverse posizioni e ricopiarle può essere utile, perché ci dà la possibilità di gestire le posizioni che vogliamo.
Nelle prossime pagine vedremo alcuni tutorial grafici per disegnarle.

Vediamo la differenza grafica nella realizzazione delle mani di diversi personaggi: nel primo esempio quindi la mano di un nano, che risulterà più tozza, piccola ma robusta.

Nel secondo esempio, quella di uno stregone che risulterà con dita più lunghe ed un corpo più snello.

Nel terzo esempio, quella di un gigante che risulterà essere grossa in tutte le sue forme.

Ricordiamoci sempre che l'aspetto delle mani nella rappresentazione dei personaggi è fondamentale, perché le mani raccontano molto di noi, e sarà importante valorizzarle al meglio per far sì che il personaggio esca credibile.

Realizziamo il corpo della mano attenendoci all'esempio sotto indicato.

Adesso procediamo ad inserire la seconda parte che vedra' tutta la zona del pollice.

Procediamo ad inserire nelle parti il chiaroscuro.

L'INCOTRO CON DRAIN

È una mattinata fredda. Il verde della contea è ormai alle mie spalle. Ora c'è solo il grigio delle rocce e delle montagne. Dopo giorni di viaggio arrivo finalmente davanti la grande casa di Drain, dentro la caverna. Attendo diversi istanti ma nessuno sembra comparire, fin quando all'improvviso una grande forza mi afferra alle spalle:

-Caspar! Vecchia talpa!- Grida Drain. Come non riconoscere la forte stretta dei nani.

-Allora ce l'hai fatta!- Soggiunge pettinandosi la barba con le mani.

-È stato un lungo viaggio amico mio, ma mi è servito per meditare, e finalmente sono qui.-

-Ma certo, già il fatto che tu sia arrivato vivo è un bene! Vieni entriamo nella mia casa.-

Si potrebbe dire che le fortezze dei nani non sono tra i luoghi più accoglienti, nella casa di Drain ci trovavi teste di orchi appese, armi, e soprattutto formaggi. Tantissimi formaggi.

Ricordo Drain come uno dei più valorosi combattenti che le storie ricordino, centinaia di orchi e goblin hanno fatto una brutta fine per mezzo della sua ascia. Dopo poche ore ci troviamo intorno alla sua tavola, che ha imbandito con generi di ogni tipo.

-E dimmi Amico mio, cosa ti porta dunque qui?- Mi dice strappando le carni di un grosso cosciotto di cervo fatto arrosto.

-Il tempo che passa probabilmente. A volte senti l'incessante bisogno di cambiare, così prendendo coraggio ho deciso di cambiare qualcosa.-

-Già, coraggio da vendere amico mio, coraggio da vendere, e in fondo è giusto che sia così.-

-E tu? Delle tue avventure? Delle epiche guerre e gli scontri, delle battaglie! Raccontami!-

-Mi dispiace deluderti mio caro Caspar, ma le uniche cose che sto facendo negli ultimi tempi sono formaggi.-

-Formaggi? E da quando ti sei dedicato a questa passione?-

-È una brutta storia amico, una brutta storia. Ma se vuoi te la racconto.-

-Ma certo, sono qui per questo! Anzi, ti dispiacerebbe se mentre la racconti, appuntassi qualche schizzo sul mio libro dei disegni?-

-Fai pure amico mio, fai pure. Ebbene, accadde tutto un paio di anni fa, una legione di orchi aveva assaltato le terre di mio cugino Throndin, non sembrava nulla di realmente drammatico, soliti orchi sporchi e puzzolenti in vena di casini. Ricordo ancora le loro teste schizzare via dal corpo e volare in aria, e i brandelli di carne putrida riflessi nei metalli delle mie armi; poi, quella battaglia dopo un'incessante giornata finalmente fu vinta. Alcuni caddero, altri gioirono.-

-Caspita! Sembra un'avvincente storia, ma... cosa c'entra tutto ciò con i formaggi?-

-Se non mi lasci finire però non va bene. Ricordo precisamente quell'istante, come dimenticarlo. Avevo scaricato qualche chilo di ferro che reggevo sulle spalle, e sedendo su una roccia, scorgevo con soddisfazione e stanchezza i cadaveri putridi e rinsecchiti degli orchi morti. Poi d'un tratto, la vidi.-

-Chi?- Gli chiedo con estrema curiosità.

-La luce, lei era la luce. Dhorina. Ah, come dimenticare Dhorina, una delle più travolgenti donne nano che avessi mai incontrato.-

-Se la descrivi in questo modo deve essere davvero meravigliosa, i tuoi occhi brillano quando ne parli.-

-Già, amico mio. dovevi vederla, che donna, che braccia possenti, e che barba folta e lucente metteva in mostra.-

-Uhm...-

-Per non tirarla per le lunghe, me ne innamorai disperatamente, ma entrai in contesa con Euthorion un tipo di nano che ti auguro di non incontrare mai sul tuo cammino, e sicuramente dubito che accadrà, perché ho schiacciato la sua testa contro una roccia rovente.-

-Una contesa d'amore insomma.-

-Già, soltanto che Dhorina non la prese bene, sono stato scaricato sentendomi dire d'essere un tipo violento, io, ma ti rendi conto?-

-Uhm...-

-Cosicché mi sono rintanato in solitudine e sono due anni che soffro per amore.-

-Strana storia Drain, una strana storia. Però, una volta ancora, tutto questo che ci azzecca con i formaggi.-

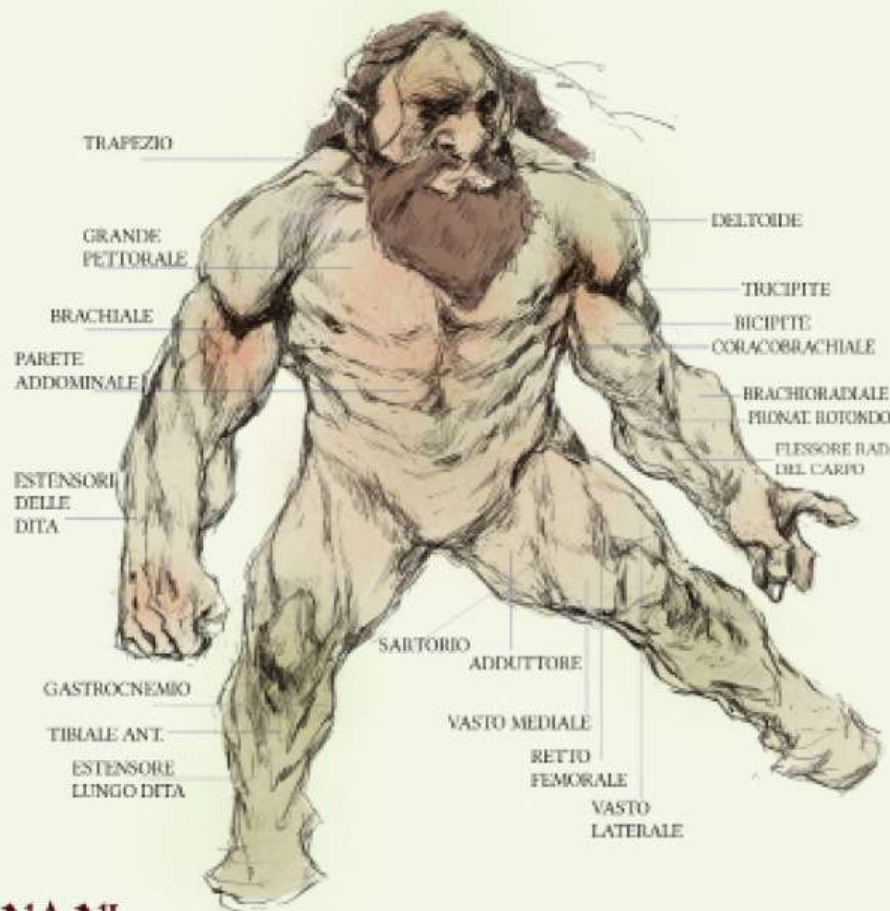
-Perché mio cugino Throndin mi regalò una vacca, mi disse che non avendo trovato l'amore, almeno con la vacca ci facevo i formaggi.-

-Però io non vedo vacche qui Drain.-

-Perché la vacca l'ho mangiata il giorno stesso.-

-Come fai a fare formaggi se non hai la vacca?-

-E chi ha detto che i formaggi sono fatti dal latte di vacca? I formaggi che hai mangiato vengono dal latte di Ratfen.-

-Ratfen? Intendi quei grossi roditori che vivono qui nelle montagne?-
-Esatto. Ottime bestie i Ratfen per il latte e lo spezzatino.-
In quel momento il mio stomaco non se la passava bene.
-Dici d'essere in viaggio Caspar, così ho pensato, se ti chiedessi di seguirmi in un'avventura, verresti?-
-Un'avventura? Che tipo di avventura, sarà mica qualcosa di pericoloso?-
-Uhm, non credo ci siano particolari pericoli. Iadif il vecchio stregone mi ha chiesto di recuperare un'antica pietra runica situata in un forziere, dovremmo solo andarla a prendere, senza troppi rischi e consegnargliela.-
-Beh allora perché no, mi farebbe piacere! E, dimmi, chi lo possiede questo forziere?-
-Un gigante, ma stai tranquillo quello non è un problema.-
-Ah. Sei proprio sicuro che non sia un problema?-
-Ma si non ti preoccupare, sono tranquilli se sai come prenderli, l'importante è che non siano loro a prendere te.-
-La vedrò come un buon modo per arricchire il mio libro di disegni con nuovi studi, ho sempre sognato di poter ammirare un gigante da vicino.-
-Perfetto Caspar. Allora partiremo domani all'alba, avremo molta strada da fare prima di arrivare nelle terre dei giganti, quindi concediamoci un lungo sonno!-

NANI

I nani sono creature di piccola taglia, se paragonati ad un umano, per quanto però ne condividano le sembianze. Nell'aspetto infatti, a differenziarli sono principalmente le proporzioni: in media hanno un'altezza di un metro e trenta, ma con spalle e cranio decisamente sovradimensionati per la loro statura. Braccia possenti come tronchi di quercia e gambe corte ma robuste, compongono i loro arti. La caratteristica più identificativa per descrivere un nano è certamente la barba: gli uomini lasciano che essa continui a crescere per tutta la durata della propria vita e, spesso, la adornano con monili e gioielli. Per loro è un simbolo di onore e rappresenta un metro di saggezza ed esperienza: perderla o tagliarla sarebbe un'onta insanabile. Le donne sono creature rare nella popolazione nanica, ed hanno una fisionomia simile a quella maschile, se non per i tratti più morbidi e femminili. I nani sono estremamente longevi, infatti raggiungono l'età adulta intorno agli 80 anni e possono sopravviverne per diverse centinaia. Un'altra caratteristica che li differenzia dai comuni esseri umani sta nella loro potenza fisica: sono dotati di una forza sovrumana che li rende combattenti indomabili e impareggiabili nei lavori che provano i muscoli.

Le loro città infatti, costruite scavando in profondità nella dura pietra delle montagne, vantano tra i migliori costruttori, minatori, fabbri, armaioli e armorai al mondo.
Vivendo su alte catene montuose, spesso la stirpe nanica si è trovata in conflitto con i pericolosi abitanti di questi luoghi: celebri sono le loro lunghe guerre contro orchi, goblin e troll che infestano queste vette, ma a volte si trovano a scontrarsi con esseri ben più insidiosi, come giganti o persino temibili draghi.
I condottieri nanici affrontano le battaglie con coraggio e incorruttibile determinazione, protetti da possenti armature e brandendo asce affilate e pesanti martelli da guerra. I nani venerano il culto degli antenati, credendo che la loro anima rimanga impressa nella roccia per l'eternità, dopo la morte. Gli dei progenitori della stirpe nanica, infatti, sono anche i primi nani ad aver messo piede sulle aspre cime dei Monti Stella, regno e casa di questa razza da che il tempo abbia memoria. Essi portano il nome di Roghnar e Théria. Il popolo nanico nutre un enorme fascino per gemme e pietre preziose: le loro miniere corrono lungo il sottosuolo dell'intero regno delle montagne, scavando fino ad impressionanti profondità, per raggiungere i minerali più rari e scintillanti. Antiche storie narrano che questa loro passione derivi dagli stessi dei progenitori, che rimasero talmente folgorati dalla vista del cielo stellato, da voler cercare le stelle nella loro casa. I figli di Théria sono poco sensibili alla magia, infatti non vi sono maghi tra la loro popolazione. Alcuni però riescono ad incanalare i flussi di energia magica che permeano la realtà, sigillandoli, tramite antichi canti, in particolari glifi incisi, chiamati rune. Questa pratica dona all'oggetto, che porta rune incise, poteri unici e speciali. Qualora doveste incontrare un nano, ricordate che la loro indole è ruvida, cocciuta ed estremamente orgogliosa: difficilmente ammetteranno una loro incapacità e sono decisamente fieri di loro stessi e delle loro origini. Sono dotati di una memoria fuori dal comune, incapaci di dimenticare un torto subito, ma dalla perenne gratitudine per chi ha meritato il loro rispetto. La parola data da un nano sarà sempre onorata, anche a costo della loro stessa vita. Il loro duro stoicismo si ammorbidisce però di fronte ad un buon boccale di birra, della quale sono amanti ed eccellenti produttori: quando superano il quinto gallone, possono rivelarsi inaspettatamente festosi e degli ottimi capotavola.

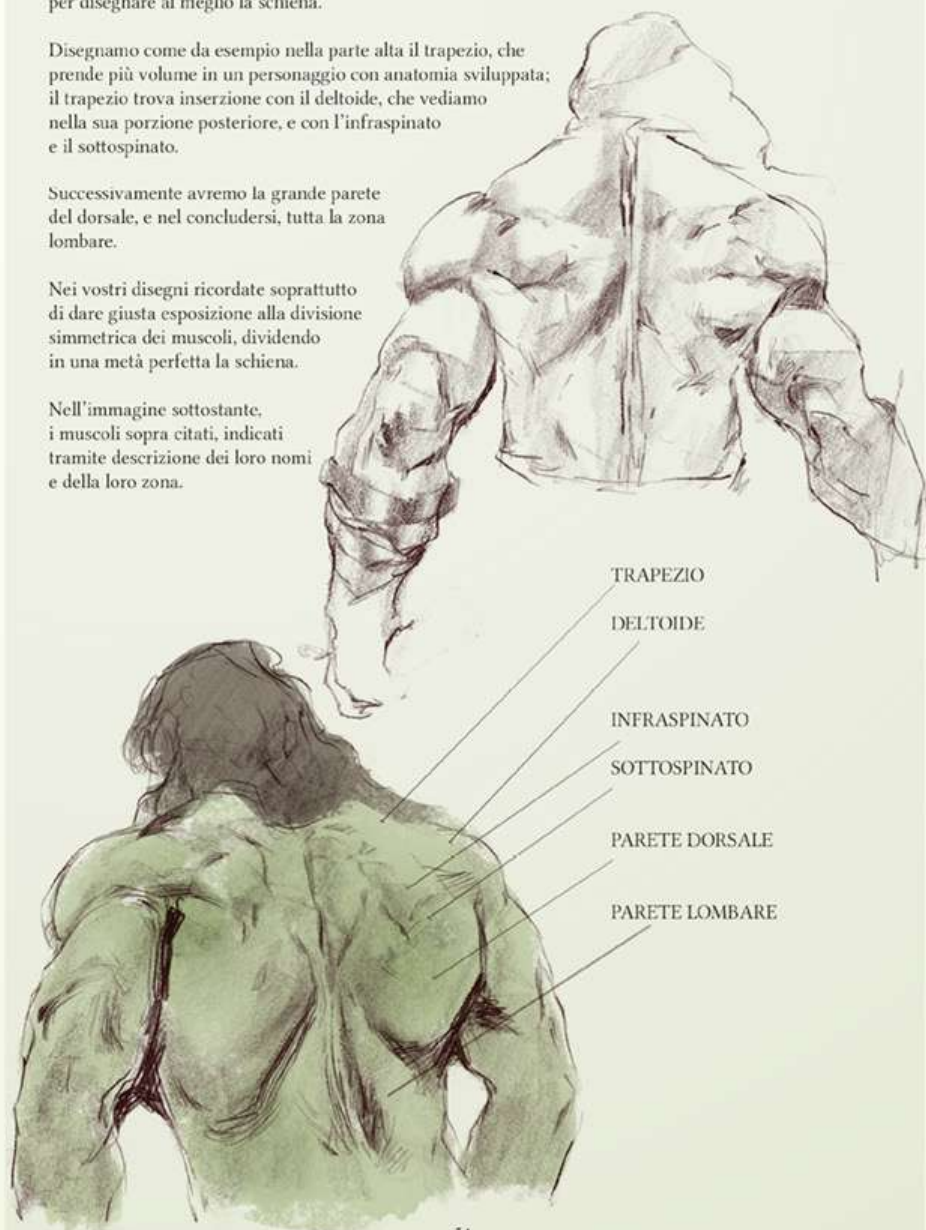
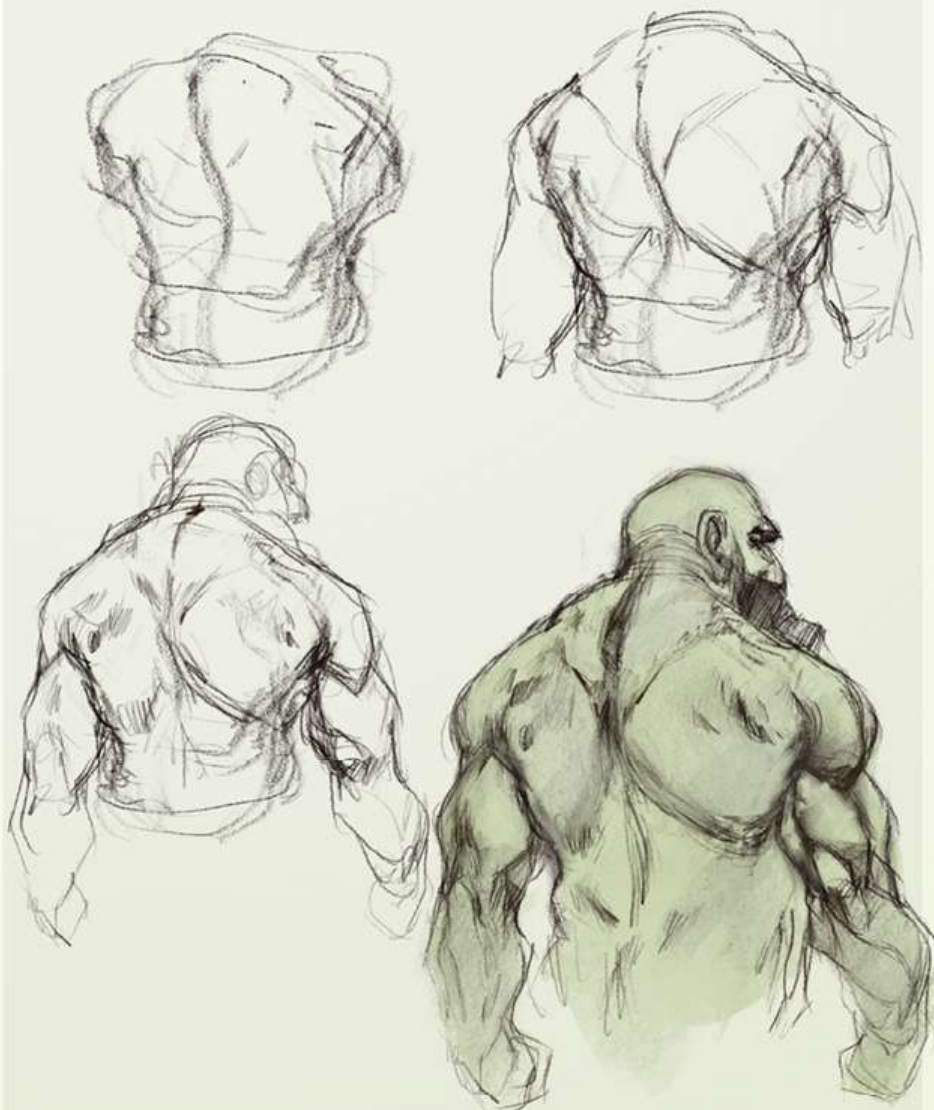
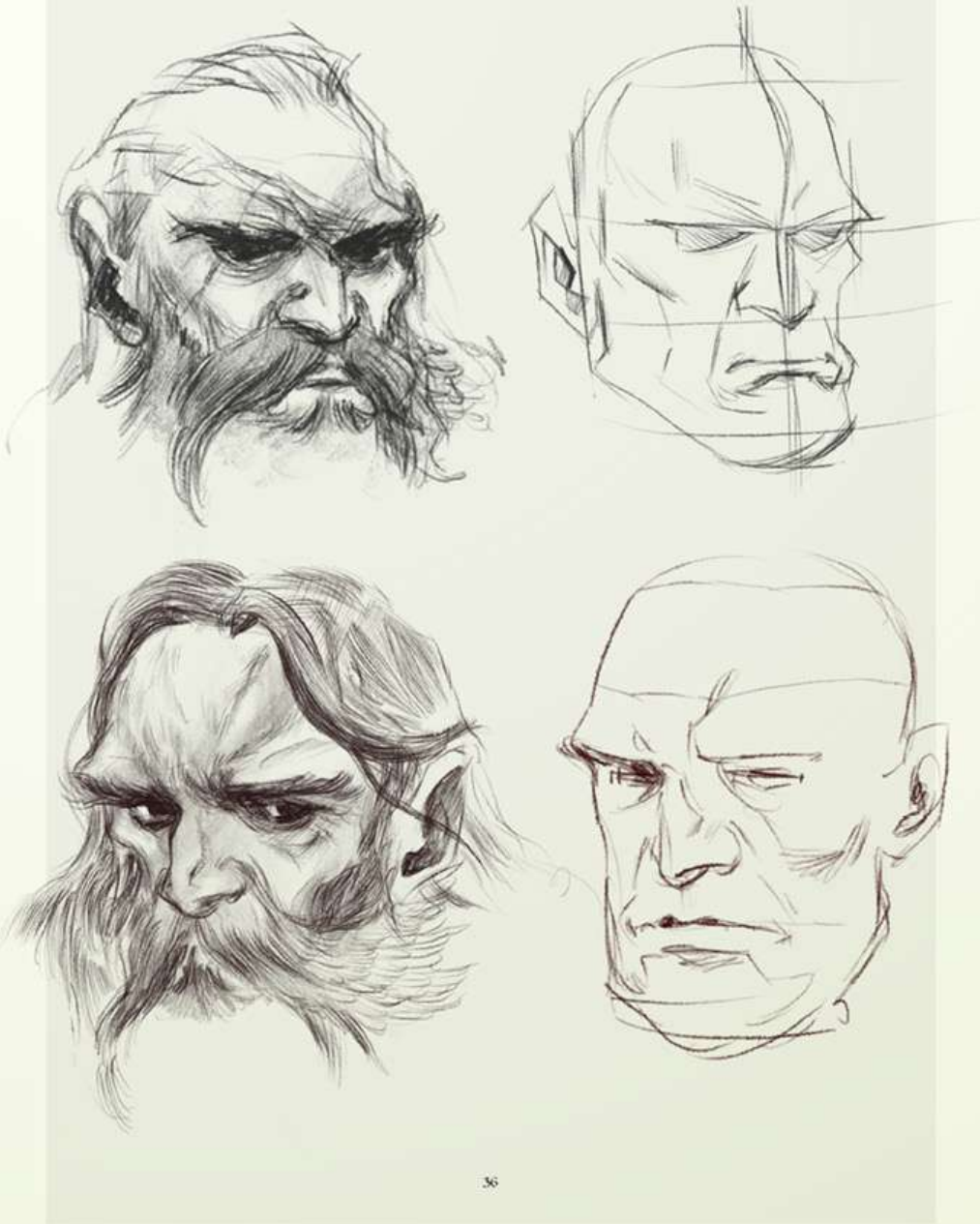
Il disegno dei muscoli della schiena

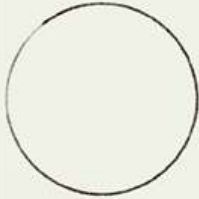
Vediamo nei seguenti studi i muscoli fondamentali da conoscere per disegnare al meglio la schiena.

Disegnamo come da esempio nella parte alta il trapezio, che prende più volume in un personaggio con anatomia sviluppata; il trapezio trova inserzione con il deltoide, che vediamo nella sua porzione posteriore, e con l'infraspinato e il sottospinato.

Successivamente avremo la grande parete del dorsale, e nel concludersi, tutta la zona lombare.

Nei vostri disegni ricordate soprattutto di dare giusta esposizione alla divisione simmetrica dei muscoli, dividendo in una metà perfetta la schiena.

Nell'immagine sottostante, i muscoli sopra citati, indicati tramite descrizione dei loro nomi e della loro zona.

Disegnamo la schiena di un nano: procediamo quindi abbozzando la forma ES.1
Iniziamo a dare origine alle forme muscolari della schiena, quindi divisione simmetrica delle due parti, collocando il trapezio e la parete dorsale - lombare. ES.2
Procediamo con la definizione delle parti in pulito valorizzando i muscoli dell'infraspinato-sottospinato, e con il giusto attacco fra dorsale e braccio.
Successivamente definiamo la zona lombrare che troverà incontro con i glutei.

Disegnare il volto dei nani

Ritorniamo dunque a fare pratica sulla costruzione del viso del personaggio partendo dagli esempi:

Disegnamo un cerchio

Tracciamo la linea per la mascella

dividiamo il nostro viso in tre parti nella sua altezza

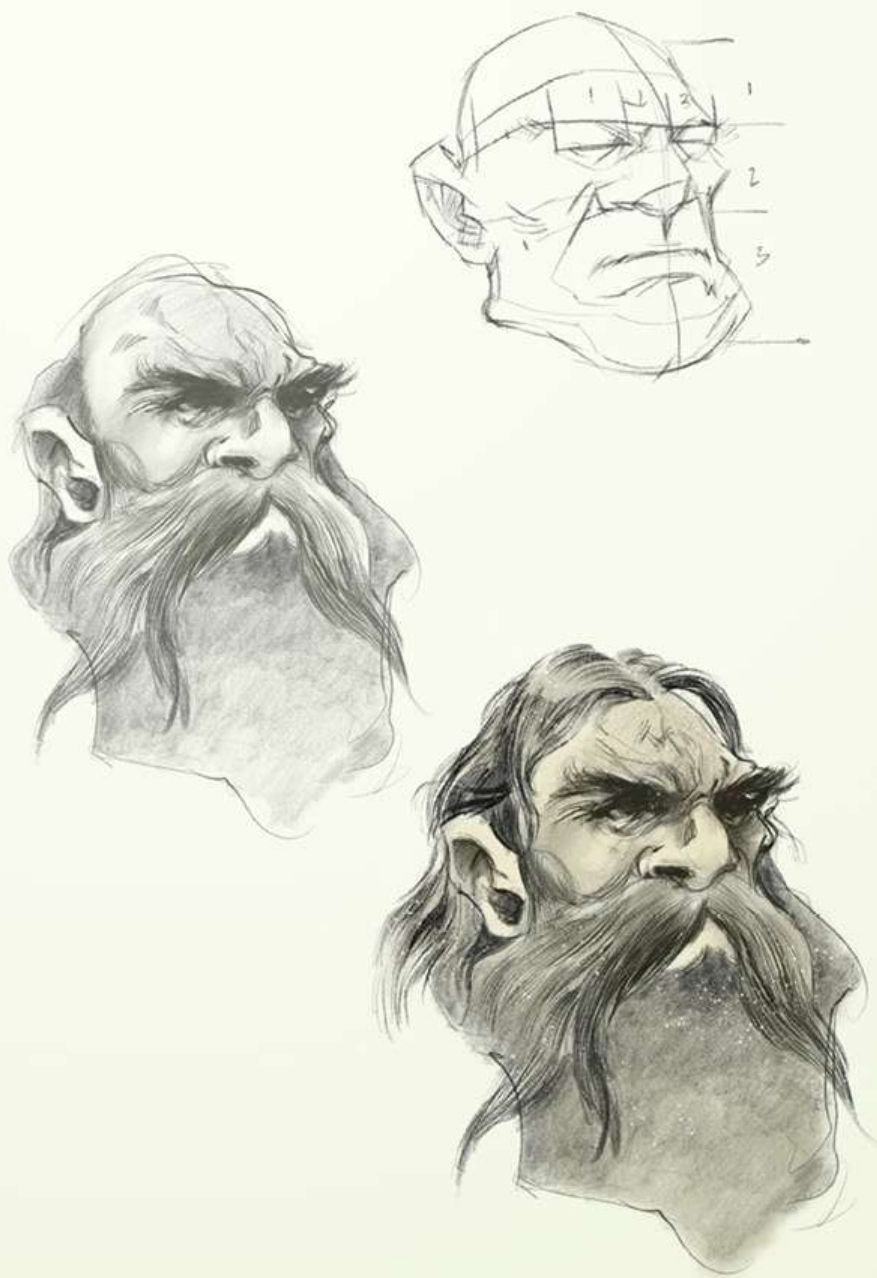
Iniziamo ad approfondire le linee per occhi-naso-bocca - orecchie nei relativi spazi

Dopo aver pulito il disegno dalle linee di costruzione iniziamo a definire

Approfondiamo la definizione marcando e scurendo le parti importanti da risaltare

Inseriamo la massa dei capelli e accenniamola tramite i segni

Ora definiamo i capelli e cerchiamo di puntare a un disegno pulito finale

Arriviamo alla conclusione del nostro volto con il colore.

DISEGNARE IL BUSTO DEI NANI

Valutiamo in questi disegni, la possibilità di creare il busto del personaggio, attenendoci al principio di costruzione anatomica di base.

Partiamo realizzando il bozzetto del busto del nano.
Nel bozzetto non abbiate paura di essere poco precisi, o di realizzare dei segni sporchi, perché i bozzetti servono proprio a questo, ossia a sviluppare le idee.

Una volta ottenuta la forma che ci interessa, procediamo a definire la testa e il busto con i dettagli ci interessano, quindi pettorali, parete addominale, e i relativi muscoli nella parte laterale del busto assieme alle braccia, vedi Es.2
Concretizzata l'idea, procediamo a cancellare le linee di costruzione e definire ulteriormente le parti. Es3
Procediamo ad inserire il chiaroscuro,
dopo aver ultimato la forma del personaggio. Es.4/5

Disegnare la figura intera dei nani

Nell'illustrazione vediamo il procedimento per arrivare a definire il personaggio. L'Es.1 vede la base pulita del nano che impugnando l'ascia, trascina con sè la testa dell'orco sconfitto in battaglia.

Nell'esempio successivo si procede valutando le zone di luce-ombra che si riflettono sul personaggio. Verranno marcate con un chiaroscuro leggero e definite maggiormente nella fase finale del disegno.

Nell'ultimo esempio con la marcatura più pesante delle linee e tramite il maggiore contrasto di chiaroscuro, giungiamo ad un risultato finale. Prova nei tuoi studi a gestire una figura completa, cercando di attenerti sempre ad un metodo grafico che va per gradi.

Bozzetto
Idea pulita
Fase finale

Nelle immagini presenti, vediamo altri studi sulla costruzione completa di un nano. L'idea rimane sempre quella di definire una bozza con delle forme semplici e proporzionate, successivamente procederemo con la definizione.

IL RACCONTO DI DRAIN

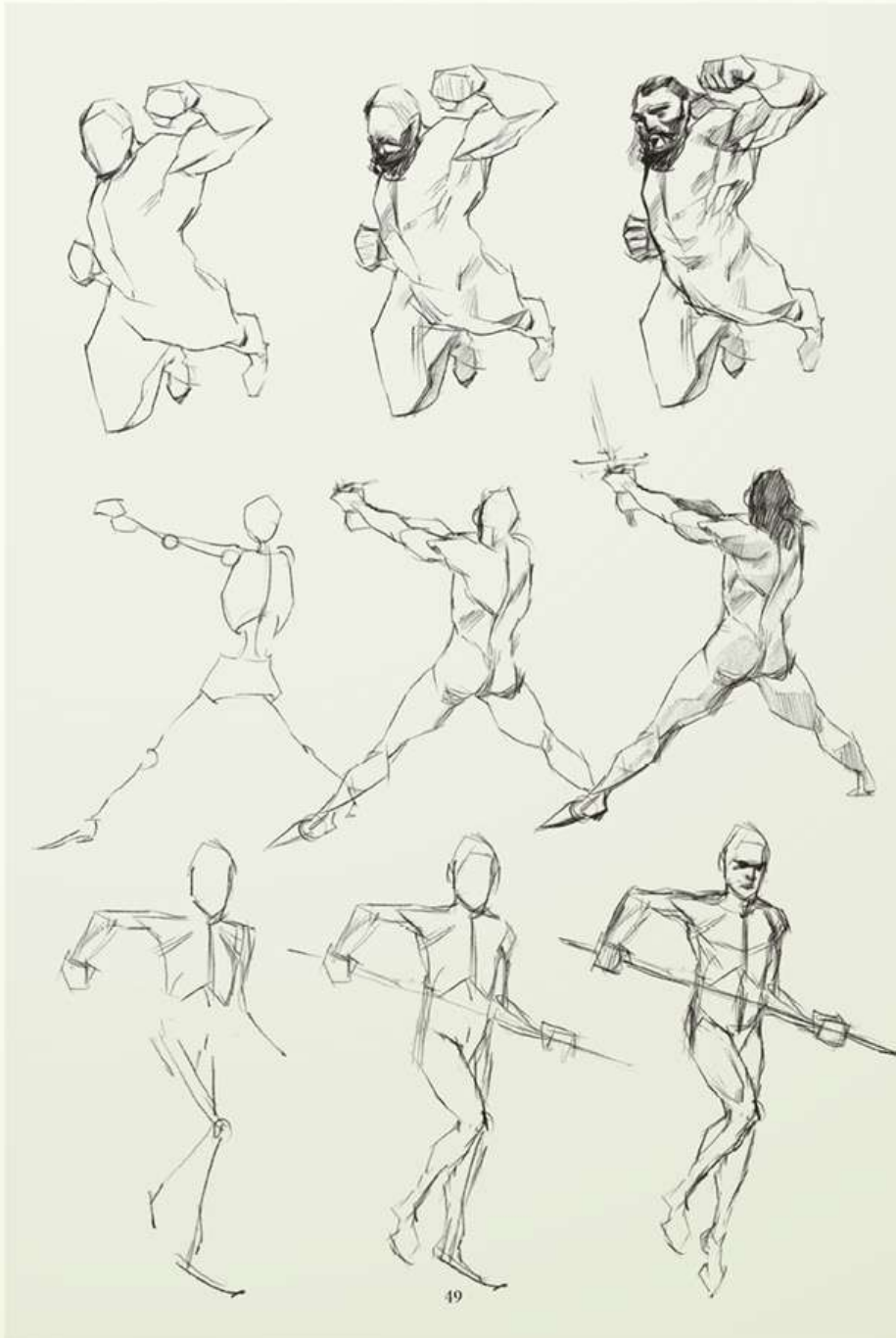
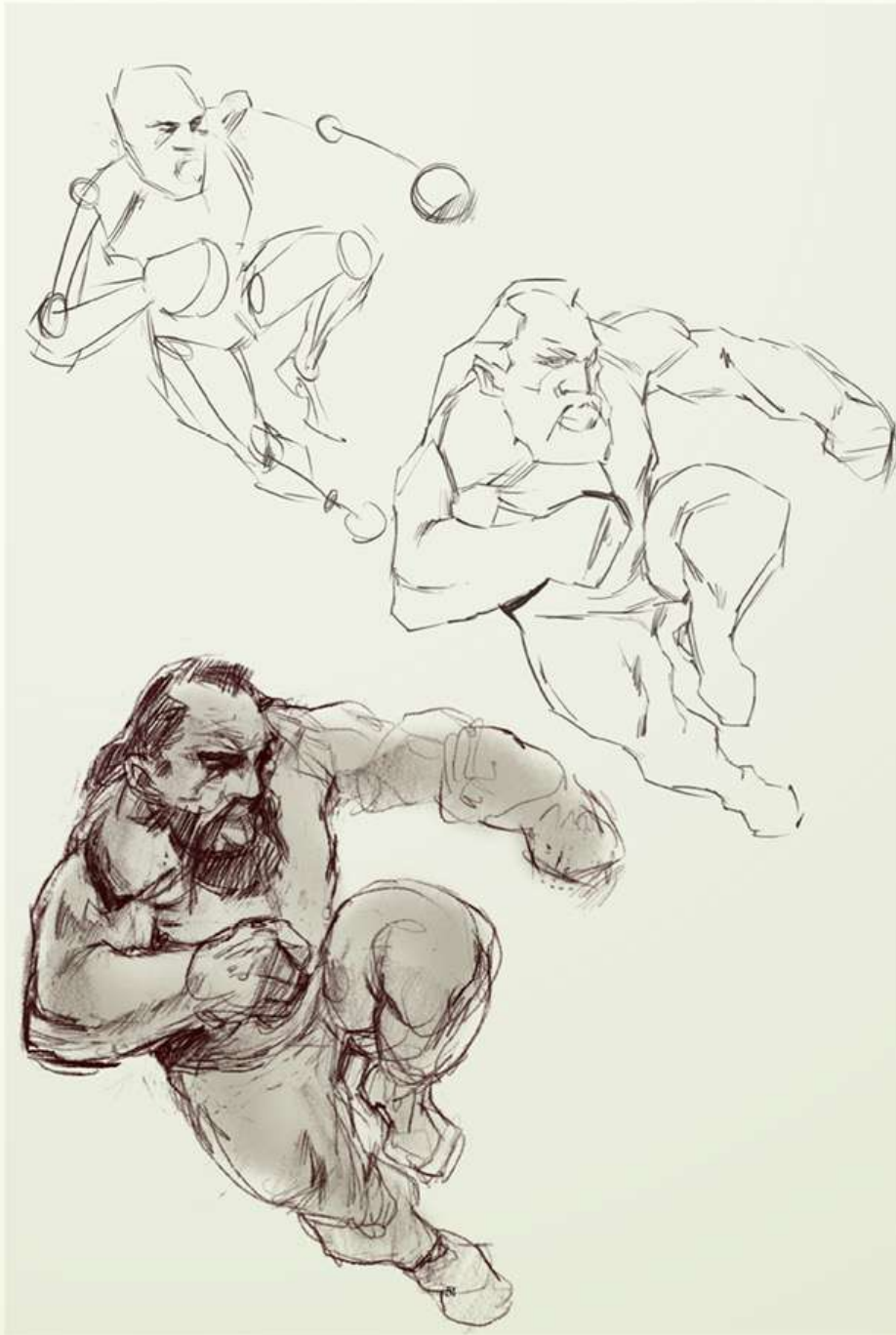
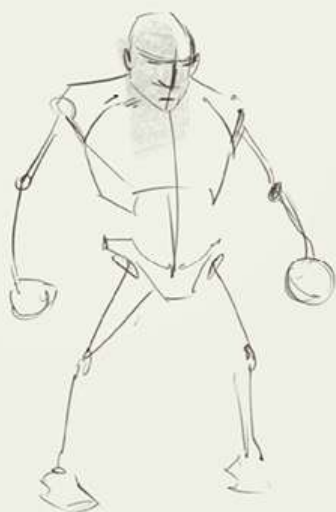
Il sibilare del vento gelido tra le rocce, echeggiava nella caverna, richiamando il suono di un serpente, pronto a mordere la propria preda. Drain era abituato a quello stridore, come al costante tintinnio delle gocce che cadevano dalle stalattiti, pendenti dalla volta della grotta. Quei suoni che avrebbero messo in allerta un comune viandante, ormai non lo infastidivano più: erano già trascorsi due lunghi inverni da quando se ne era andato dalla sua amata città nel cuore della montagna, e antri come questo cominciavano spiacevolmente a sostituire la parola "casa" negli anfratti della sua mente. Il freddo e gli stenti della sopravvivenza, stavano mettendo a dura prova le sue membra e il ricordo ossessivo di quella maledetta notte, minava progressivamente la sua stabilità. Ma non poteva lasciar vincere il tormento di questi interminabili giorni, doveva rispettare la parola data, per il suo re e per riscattare il suo orgoglio leso. La notte che diede inizio al suo travaglio, coincise con le celebrazioni del Grande Novilunio, di due anni fa. Questa festa è sacra ai nani e corrisponde al giorno dell'anno in cui la luna è più vicina alle cime delle montagne, nel suo ciclico viaggio intorno a questo mondo. Essa risplende enorme sui Monti Stella e, con la sua luce cerulea, fa brillare le gemme di cui questa catena è traboccante, tanto da far sembrare che il cielo stellato discenda sulla terra. La città di Tochuk Rykai, nel ventre dei monti, si preparava ai festeggiamenti spalancando la ciclopica apertura circolare, scavata sulla volta della caverna che la ospita. Le stelle e la luna potevano di nuovo essere ammirate dal cuore della terra e centinaia di nani si erano radunati nella mastodontica sala principale per assistere a questo solenne evento. Un cospicuo banchetto era stato allestito, ricco di ogni prelibatezza e con fiumi di corposa birra nanica. A Drain era riservato un posto d'onore: sedeva al tavolo del re di Tochuk Rykai, assieme ai thane della roccaforte, dei quali faceva parte. Aveva meritato questo titolo per le sue eroiche gesta in battaglia, dimostrandosi uno dei più prodigiosi guerrieri che i Monti Stella avessero dato alla luce. Tutto procedeva come da tradizione in questa sacra notte: dopo i riti di ringraziamento agli dei progenitori, i nani della fortezza prendevano posto al banchetto godendosi lo spettacolo offerto dal cielo.

Nonostante la sua dura apparenza, l'animo di Drain fremeva come quello di un fanciullo: non era mai mancato a questa ricorrenza, ma ogni volta riusciva a donargli profonde emozioni, che scaldavano il suo caparbio cuore di guerriero. Trascorsa una trepidante attesa, la luna finalmente apparve imponente al centro della finestra sul cielo e il re prese posto sul suo trono, unendosi alla interminabile tavolata. Dopo il suo sacrale discorso di buon augurio, si diede il via ai festeggiamenti e il fragore di mille boccali che brindano inondò la sala. D'un tratto però, le ombre calarono nel salone e la luna venne completamente oscurata: l'attonito silenzio in cui i nani erano caduti, venne immediatamente squassato da un poderoso schianto e un assordante ruggito, raggelò il sangue dei presenti. Un drago di oltre 10 metri si era appena gettato in picchiata attraverso l'apertura nella caverna, piombando maestoso al centro della sala. Mentre il panico aggrediva inesorabilmente gli abitanti della roccaforte, Drain imbracciò la sua possente ascia e tuonò in un grido di battaglia, risvegliando gli animi impietriti dei compagni. Diede l'ordine alle guardie della città di portare in salvo i feriti, le donne e i bambini, mentre lui e gli altri nove thane, si strinsero a difesa del re, frapponendosi tra lui e l'enorme bestia alata. Il drago, come sentendosi sfidato dall'urlo del nano, si volse verso di loro spalancando le possenti ali, poi gonfiò il petto ricoperto di scaglie e con uno slancio in avanti rigurgitò una colonna di fiamme dalle sue fauci. I thane alzarono i loro possenti scudi a torre e, come un muro di solido acciaio, resistettero all'ondata rovente, seppur con notevole sforzo. Il re dei nani, antistante a loro, alzò al cielo il suo martello da guerra, che sfavillava di rune ardenti e, dopo aver declamato antiche parole, una saetta avvolse magicamente il maglio. I guerrieri nanici si preparavano al contrattacco e Drain, preso da un impeto d'ira decise di rompere le righe, scagliandosi per primo contro il nemico: con un rapido scatto si portò abbastanza vicino da permettergli di compiere un poderoso balzo e conficcare la sua pesante ascia nel ventre scoperto del rettile. Il drago stridette dal dolore, ma con agilità serpentina si scrollò il nano di dosso e, frustando la sua coda spinata, lo colpì, scagliandolo rovinosamente contro la parete rocciosa. Drain udì lo schioccare delle sue costole che si frantumavano, e con gli occhi strizzati per il dolore, vide la frana di roccia che lo avrebbe sepolto. E fu il buio. Il tempo smise di scorrere e i sensi lo abbandonarono. Si convinse, ormai inerme, del sopraggiungere della morte e che si sarebbe ricongiunto agli antenati. Ma non era questo l'ultimo respiro di Drain. Di colpo sentì un sussulto e spalancò gli occhi: riconobbe la sua casa, il suo letto sul quale era sdraiato, i suoi compagni e il re del suo popolo in piedi accanto a lui. Non vi era più rumore né grida: la battaglia era finita. La città fu parzialmente distrutta nell'attacco, molti furono i morti e la bestia se ne andò portando con sé il sacro martello da guerra brandito dal re, una reliquia di inestimabile valore per la stirpe dei nani. Il disonore per l'onta subita a causa della sua incoscienza, segnò irrimediabilmente il cuore del nano. Stringendo il petto e riempiendo affannosamente i polmoni Drain proferì solo queste parole: "Il martello tornerà con me a Torhak Rykai, o piangerete la tomba vuota di un nano senza più onore." Il re accettò la sua volontà. Erano già trascorsi due lunghi inverni da quando se ne era andato dalla sua amata città nel cuore della montagna ed anche in questa notte, quella notte tornò a tormentarlo.

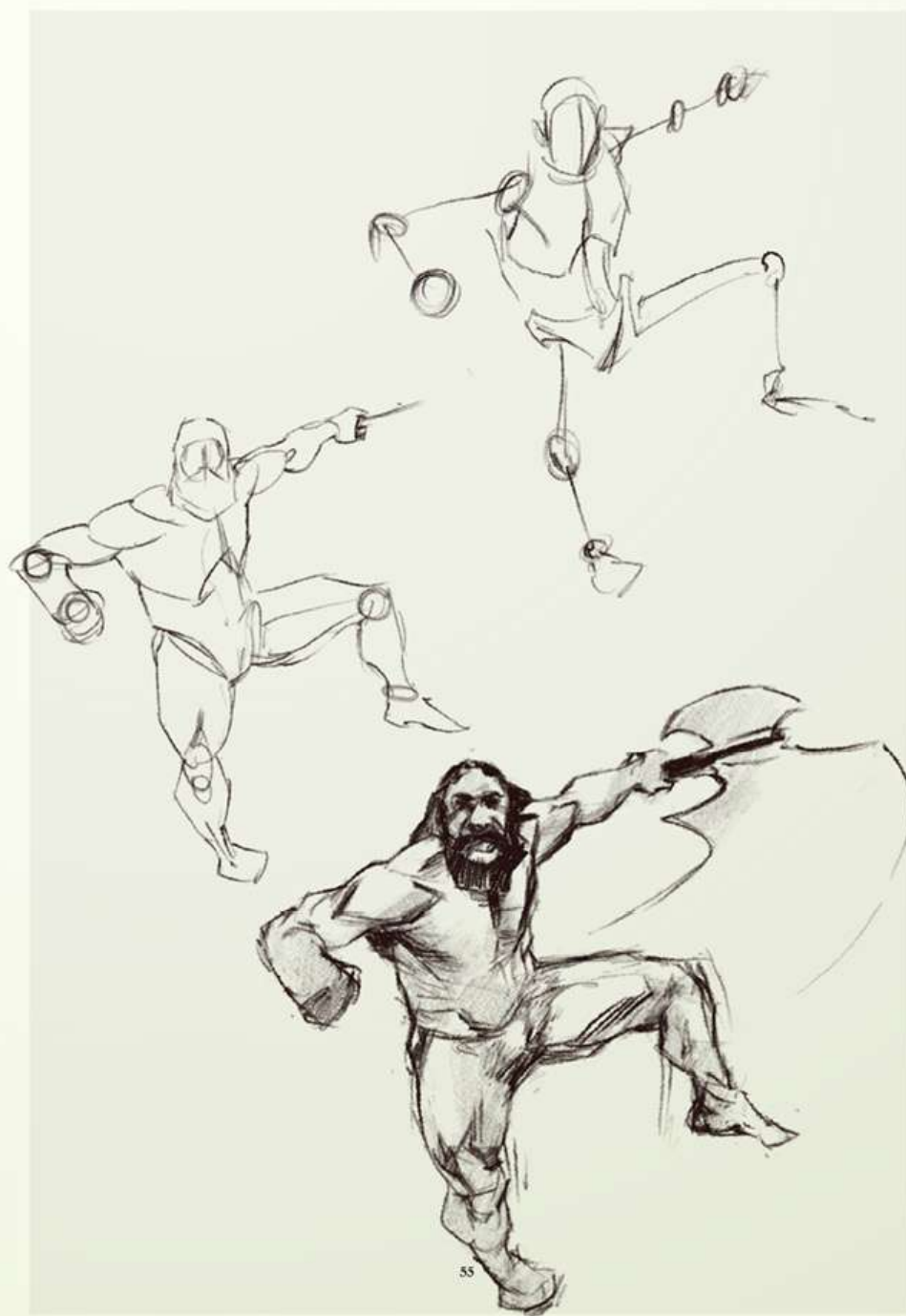
I muscoli delle gambe

In queste due pagine vediamo lo studio dei muscoli delle gambe nel dettaglio. Il consiglio è quello come per gli altri muscoli del corpo, di memorizzare in maniera precisa i corpi muscolari fondamentali che caratterizzano il corpo, perché il processo ci sarà utile per disegnare in maniera funzionale l'anatomia.
Tutta la porzione della coscia viene suddivisa nel: Quadricipite femorale1, chiamato così perché riprende i muscoli del retto femorale2, vasto laterale/mediale 3/4 comprendendo anche il sartorio5, un muscolo nastriforme che attraversa tutta la gamba ricoprendo anche il ruolo di muscolo più lungo corpo umano. Successivamente nell'interno coscia avremo l'adduttore6, e il tensore della fascia lata7 nel lato opposto.
Sotto il ginocchio vedremo tutta la porzione del tibiale8 e a formare il polpaccio troveremo il gastrocnemio9.

DISEGNARE CORPI DINAMICI

Il disegno della figura dinamica è da sempre un punto complesso per i giovani disegnatori. La chiave per riuscire a comprendere il dinamismo della figura è come sempre la chiarezza nella conoscenza anatomica. Ci sono vari studi che si possono fare per esercitarsi, dal partire da manichini molto semplici come vedremo nei prossimi esempi, all'ausilio di mezzi fotografici che potranno orientarci nel disegno. Solo dopo aver fatto tantissimi studi, potremo arrivare a memorizzare il corpo per disegnare i processi dinamici delle azioni.

Considera sempre che quando si parla di dinamismo della figura, non viene intesa solo una posa articolata, ma viene messo in evidenza tutto l'approccio grafico che dona al personaggio la giusta morbidezza e lettura di immagine.

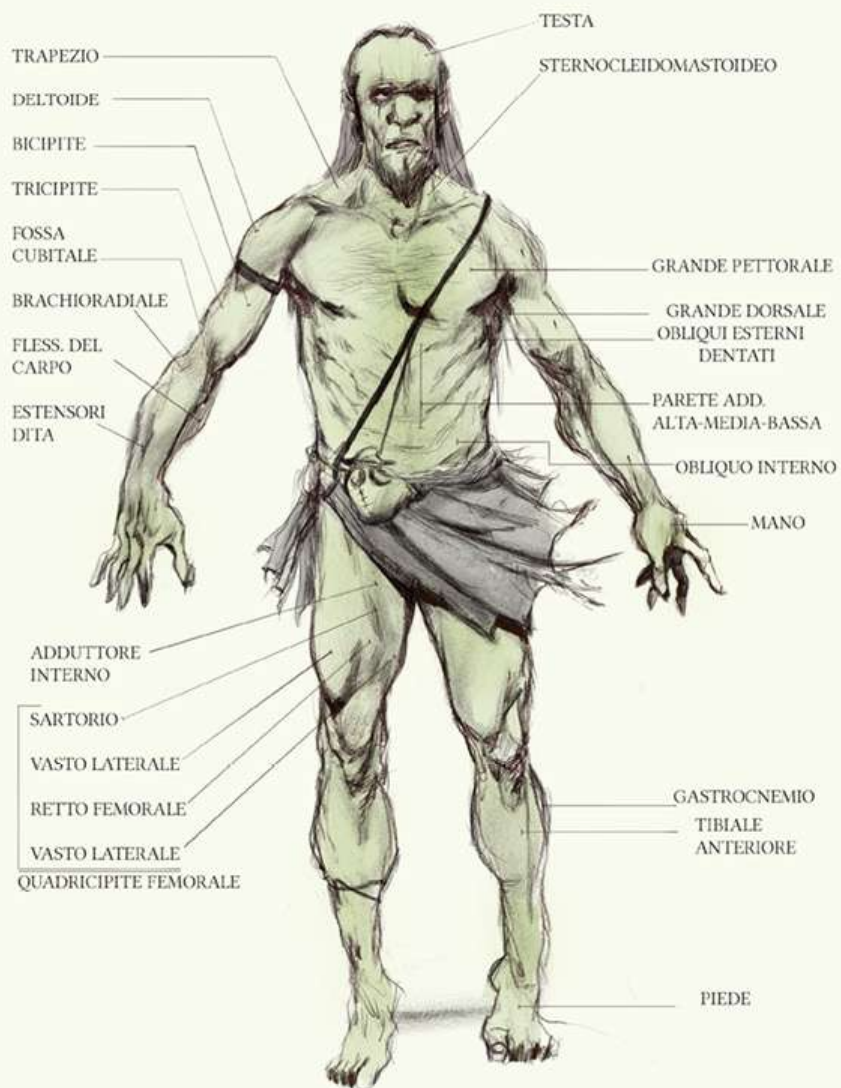
Anche in una posa standard quindi, si dovrà riuscire ad ottenere un personaggio che non presenti lineamenti rigidi. Solo realizzando centinaia e centinaia di figure e acquisendo le giuste nozioni anatomiche, pian piano si potrà riuscire ad ammorbidirsi con la linea e il segno.

Nella costruzione delle figure dinamiche, possiamo andare inoltre ad applicare le linee cinetiche. Esse sono delle linee che portano ad esprimere la sensazione grafica di movimento, anche se il consiglio è di non eccedere troppo con questi giochi di linee, perché un corpo dinamico deve esserlo a prescindere nelle sue forme. L'utilizzo di accostamenti del genere, può avvenire per arricchire di tanto in tanto situazioni dove si necessita di un forte impatto dinamico che si vuol rappresentare.

LO SCONTRO CON WALDRUFF IL GIGANTE

Sono giorni che siamo in viaggio, abbiamo superato da poco le valli montagnose e all'orizzonte si iniziano a scorgere la grandi distese delle terre dei giganti. Percorriamo ogni giorno chilometri e chilometri, e di notte sostiamo in zone riparate cibandoci di lepri e carni secche dalle nostre scorte.
Adesso è notte, c'è un'immensa distesa intorno a noi, e osservandola la mia testa viaggia verso universi lontani.
-Sai Drain, conoscevo un astronomo che ipotizzava che in una di queste stelle potrebbe esserci un mondo uguale al nostro, con delle copie di noi stessi che vivono una vita, in un altro spazio tempo.-
-Caspita, sembra un discorso veramente profondo e articolato, se non fosse che ho bevuto troppo vino.-
-Già, l'astronomia è una scienza straordinaria.-
-E che fine ha fatto questo tuo amico astronomo?-
-E' partito anche lui verso qualche straordinaria avventura... e chissà adesso dove sarà.-
-Posso immaginare. Uhm, dormi adesso uomo delle stelle, domani ci attende un altro lungo viaggio.-
-Già... Dormiamo.-
Il giorno dopo, giunti finalmente nelle terre dei giganti, Drain estrae una mappa con il luogo stabilito per trovare il forziere. Arrivati, ci troviamo davanti ad un'immensa grotta. Egli sfodera l'ascia dalle sue spalle e mi fa cenno di non far troppo rumore, cosicché il mio cuore inizia a palpitare più forte.
-Ascoltami bene Caspar, il forziere è dentro questa grotta, sicuramente Waldruff sarà lì dentro, dobbiamo tentare di non farci scoprire per non finire in situazioni assai spiacevoli-.
-Va bene.- Gli dico camminando con passi leggeri.
Drain estrae alcuni grimaldelli e li porge nella mia mano.
-Se dovesse occorrere, sarai tu ad aprire il forziere mentre terrò a bada Waldruff.-
Prima di addentrarci nella grotta, metto insieme una torcia con olio intinto su un laccio intorno ad un bastone di legno e l'accendo.
-Shh!- Dice Drain dopo esserci incamminati nella grotta, e indicandomi una grossa massa di muscoli e peli proprio avanti a noi. Dannazione era lui, Waldruff, il gigante guardiano messo a sorvegliare il forziere che contiene la pietra runica. Drain mi indica di avviarmi verso il forziere per aprirlo, e così faccio. Camminando a piccoli e leggerissimi passi cerco di trovare la combinazione per aprirlo, il cuore batte forte e i secondi passano interminabili. Poi d'un tratto si ode un click: che diamine ce l'ho fatta! Di scatto il forziere si apre. Ma non tutto è andato come sembra, perché il rumore del forziere sveglia Waldruff che spalanca i grandi occhi su di noi.
-Rimani dove sei!- Gli grida Drain puntandogli l'ascia contro la faccia. Così cerco velocemente la runa nel forziere
-Ok Caspar, al mio tre! Uno, due, scappa!-
Così iniziamo a scappare dalla grotta mentre il bestione si alza e inizia a rincorrerci, gridandoci contro.
-Non ce la faremo in questo modo, ci conviene separarci!- Mi grida Drain.
Usciti dalla grotta ci dividiamo e noto che Waldruff rimane dietro Drain, così da raggiungerlo afferrandolo per una gamba e scagliandolo in aria. Vedo Drain fare un volo di diversi metri per poi finire contro le rocce. Il gigante si gira e mi osserva con la furia negli occhi, è a quel punto che penso di essere proprio cotto, come direbbe il prosciutto; ma mentre il gigante mi viene addosso, Drain rialzandosi riesce a conficcargli la grossa ascia su per il tallone. L'urlo è straziante, Waldruff si accascia su una gamba, ma riesce comunque a dargli una grossa gomitata che lo fa volare nuovamente per terra.
-Stai facendo un grave sbaglio Drain!- Grida Waldruff. -Voi e la vostra misera razza non avete il diritto di venire a rubare i nostri tesori!-
-E' solo la runa che mi interessa Waldruff! Non cerco rogne!-
-Magie oscure si celano dietro quella runa, ti annienterò prima che tu possa averla!-
Così vedo Waldruff scagliarsi nuovamente verso Drain, ma egli con più rapidità riesce a passargli sotto le gambe e trafiggergli l'altra caviglia. Waldruff cade a terra senza riuscire più ad alzarsi. Litri di sangue colano dai suoi talloni lacerati, e nei lamenti si ostina a dirci di aver commesso un grave sbaglio.
Con i chiari segni di un incessante lotta sul suo viso, solo una cosa mi dice Drain:
-Prendi un pollo.-
Effettivamente c'erano dei polli che vagavano tutti intorno la grotta, così ne presi uno. E nei lamenti interminabili di Waldruff, io, Drain e il pollo andammo via. Notte tarda, riparati a diversi chilometri dalle terre dei giganti mangiamo pollo. Drain è pensieroso, osserva con attenzione la pietra runica.
-Di tutte le rune che abbia mai visto questa è la più strana- Mi dice.
-Perché?- Gli chiedo.
-Non so, difficilmente ho visto rune nere con questi strani simboli, sicuramente Iadif saprà dirci meglio. Lo incontreremo alla fortezza di Rogrismid, sotto la grande torre.-

-Sì, sono convinto che la sua conoscenza saprà rivelarci cosa si cela dietro quella pietra.-
-Rimarremo qui qualche giorno ancora, affinché potrò rimettermi in sesto. Concediamoci un lungo sonno adesso.-
-Non c'è problema Drain, sarà un buon modo per proseguire con i miei studi sui giganti. Buonanotte.-

STUDIO E ANATOMIA DEI GIGANTI

Vediamo nell'immagine la riproduzione di un gigante, con la descrizione delle parti anatomiche fondamentali che ci occorre conoscere per rappresentare al meglio i muscoli.

I GIGANTI

Alcune creature che dimorano in questo reame terreno, sono capaci di lasciare strabiliati i viandanti che le incontrano; talmente uniche sono le loro sembianze da far strabuzzare gli occhi per l'incredulità.
Una delle razze più sorprendenti, che calpestano queste lande, è sicuramente la razza dei Giganti. Come facilmente intuibile dall'appellativo da cui queste creature traggono il nome, la loro caratteristica più straordinaria e peculiare sta nelle dimensioni: sono, difatti, esseri dalle sembianze accomunabili a quelle di un umano, ma di stazza maggiore, più grande di almeno 3 volte quella di un uomo adulto.
Essi infatti raggiungono facilmente i 5 metri di altezza, sfiorando le dimensioni di un palazzo del regno degli uomini, ma non è raro incontrare esemplari di taglia ancora più grande. La loro mole imponente gli garantisce una forza fisica soverchiante: poche sono le creature di questo dominio terreno, in grado di competere alla pari con un gigante, in mera potenza e vigore. Questo li rende avversari temibili per ogni essere vivente e, per tale ragione, la maggior parte ne stanno alla larga. I giganti sono, infatti, creature solitarie, che vivono lontano dai centri abitati, preferendo stanziare in caverne o rudimentali abitazioni, a contatto con la natura. Altri invece preferiscono peregrinare in queste terre, migrando durante le stagioni in cerca di luoghi ospitali in cui trascorrere brevi periodi. Vivono prevalentemente soli, o riuniti in piccole tribù, sopravvivendo grazie alla caccia, la raccolta e talvolta forme semplici di allevamento.
Come spesso capita nelle creature viventi infatti, a maggiori dimensioni non corrisponde un più fine intelletto. I giganti infatti sono dotati di un'intelligenza che potremmo definire primitiva, legata più alla quotidiana sopravvivenza nella natura, piuttosto che allo sviluppo di una cultura. La loro indole è pressoché barbarica, ma con una tendenza neutrale e disinteressata agli affari degli uomini. Tuttavia meglio non provocare un gigante, poiché la loro reazione potrebbe essere incontrollabile e dagli esiti nefasti per i poveri malcapitati.
Tutt'ora non si conoscono le origini di questa razza, seppure gli annali ne descrivono sempre la presenza in questo reame. Alcune leggende li vedono come primordiali antenati degli odierni uomini, mentre altre sono ben più fantasiose: antichi scritti infatti parlano di un'isola, dimenticata ai confini del mare, dove la razza dei giganti ha origine e vive in una fiorente civiltà, descrivendo gli esemplari presenti nel nostro reame come creature destinate al perenne esilio da quel lontanissimo popolo.

IL RACCONTO DEI GIGANTI

La foresta sembrava intonare un inno alla vita, durante questo periodo dell'anno: la volta arborea delle grandi querce ondeggiava fluentemente in verdi mareggiate di foglie, la vegetazione tutta offriva i suoi frutti agli ospiti della selva, che pullulavano in ogni dove, ricolmando di vitalità le ampie radure, i fitti intrichi e i sinuosi ruscelli. Kiruith gioiva ogni volta, ascoltando il canto della natura in festa, d'altronde la foresta era da sempre la sua casa e vederla rifulgere di tale splendore, non poteva far altro che riempirgli il cuore.

Lui era un folletto dei boschi, una rara creatura, alta poco più di un fungo, dalle sembianze accumunabili a quelle umane, ma da alcuni lineamenti più grotteschi. Abitava queste terre da tre vite degli uomini, cercando di non legarsi troppo ad essi, i quali lo vedevano come un essere magico, talvolta portatore di sventura. Lui non badava molto a queste dicerie, preferendo concentrarsi sull'incanto del creato, dedicando la propria esistenza alla sua cura. Quel mattino Kiruith aveva deciso di raccogliere delle dolci bacche di caprifoglio, da portare in dono a una cerva che aveva da poco dato alla luce due cuccioli. Raccoltene un buon numero, si diresse al limitare della foresta, dove la creatura trovava ristoro accanto ad uno stagno. La madre non lo temeva, così come i suoi piccoli, ed accettarono i frutti zuccherini assaggiandoli con gusto. D'un tratto, però, la madre drizzò le orecchie in segno di allerta ed un forte calpestio, seguito da versi e grugniti, giunse dalla boscaglia accanto allo specchio d'acqua. La famigliola si diede rapidamente alla fuga, scomparendo nel fitto della selva, il folletto invece, si nascose in un cespuglio vicino, per osservare incuriosito. Sei grossi orchi emersero dalla vegetazione, berciando a gran voce mentre trascinavano la carcassa di un enorme cinghiale. Kiruith conosceva bene quell'animale, era il più anziano della sua specie ad abitare questi boschi, che spesso lo aveva lasciato dormire accanto a lui, al caldo del suo crine. Quella vista lo lasciò sgomento e gli riempì l'animo di rabbia. Mentre due degli orchi eviscerravano la malcapitata preda, gettandone gli scarti all'interno del limpido stagno, gli altri abbatterono una piccola quercia con le loro lame incrinate ed arrugginite, per poi accendere un falò abbastanza grande per cotanta selvaggina. Il cuore del folletto ribolliva d'ira e di dolore, nell'assistere a tale noncuranza verso la natura, che lui tanto amava e rispettava come sua dimora, così che decise di passare all'azione: calzato strettamente il suo cappello d'edera ed estratta la sua spada di rovo, corse gridando verso gli orchi, per punire gli invasori.

Mai prima d'ora aveva commesso un così grande errore. Le temibili creature lo notarono all'istante e corsero sbraitando in sua direzione: nel vederle così enormi ed agguerrite precipitarsi verso di lui, Kiruith capì che il suo intento era destinato a fallire, quindi, in preda al panico girò i tacchi e scappò a gambe levate nei meandri della foresta. Gli orchi erano troppo veloci per le sue piccole gambe e un'enorme roccia muschiosa interruppe la sua fuga, bloccandogli il tragitto.

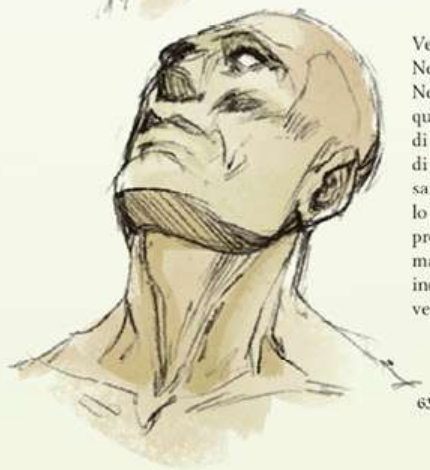
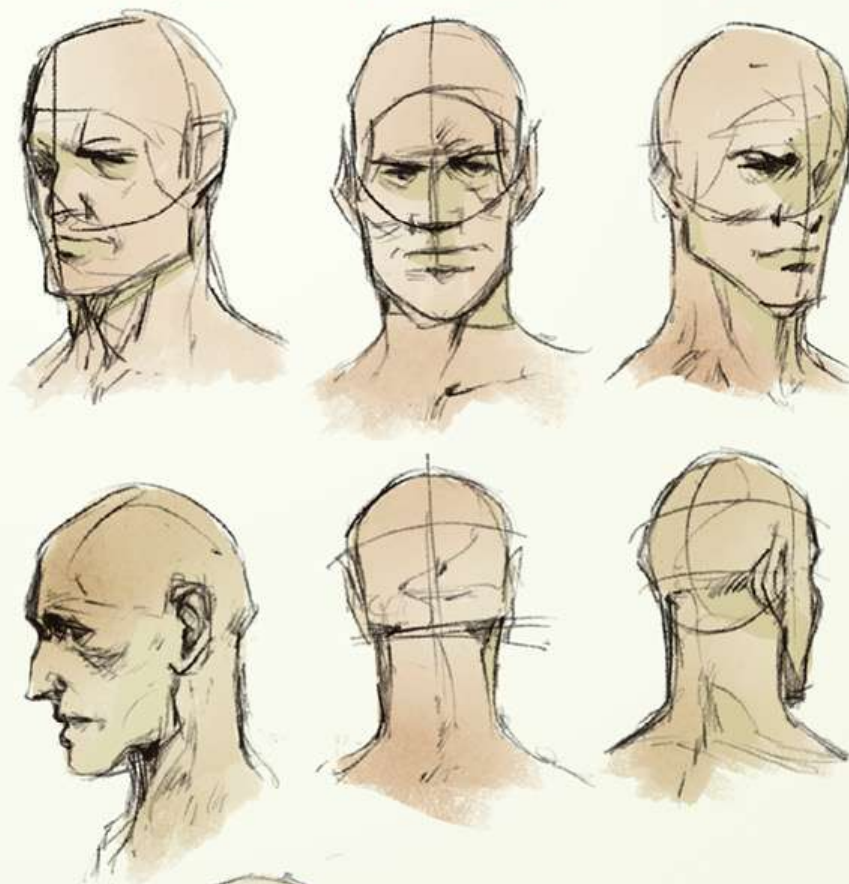
Con le spalle all'imponente masso, venne raggiunto dai suoi inseguitori i quali, ghignando di malsano divertimento, incoccarono le frecce ai loro archi. Fortunatamente la sua stazza non lo rendeva un facile bersaglio, quindi i dardi lo mancarono conficcandosi, per quanto insolito, sulla roccia retrostante. Quando ormai Kiruith si era rassegnato al suo triste destino, accadde un evento che avrebbe ricordato per gli anni avvenire: un cupo brontolio sospese gli animi dei presenti e la grande pietra muschiosa si mosse, levandosi in aria per poi ricadere violentemente accanto a lui. Non si trattava di un comune ammasso roccioso, bensì del piede grigiastro di un colossale gigante. Esso giaceva sdraiato, riposando tra le querce e il baccano e le frecce degli orchi lo avevano destato dal suo sonno. Si erse in piedi e la sua mole era spaventosa: alto oltre cinque metri, con braccia e gambe paragonabili a tronchi secolari, stagliava la sua presenza incombente sulle impietrite creature sottostanti.

Il folletto gridò aiuto, forse più per inconscio terrore che per esprimere una richiesta, ma il gigante, scrutando la scena, sembrò rispondere alla sua chiamata. Slanciò il suo possente braccio verso gli orchi, travolgendoli come una frana di montagna. Tanta fu la forza sprigionata dal movimento, che persino i rami degli alberi circostanti oscillarono per l'aria spostata. Due delle creature, terrorizzate e tramortite dal colpo, riuscirono a rialzarsi e scapparono alla cieca per portare in salvo la pelle. Il gigante allora si mosse: gli orchi correvano veloci, ma a lui bastarono poco più di due falcate per raggiungerli. Ne afferrò uno con l'enorme mano nodosa, stringendolo quasi a stritolarlo, tanto che le sue urla strazianti echeggiarono per tutta la foresta; poi, come si trattasse di un sasso, lo scagliò brutalmente verso il cielo, facendogli sorvolare la volta arborea. L'ultimo orco rimasto in vita, si era accasciato a breve distanza e, totalmente dominato dal terrore, tremante tentò di scagliare la sua ultima freccia. Essa si infranse contro la rotula del colosso, il quale di riflesso lo ghermì, senza provare alcuna compassione. Lo portò di fronte ai suoi giganteschi occhi vitrei e, dopo un breve ma interminabile sguardo, spalancò le fauci per poi inghiottirlo in un unico boccone.

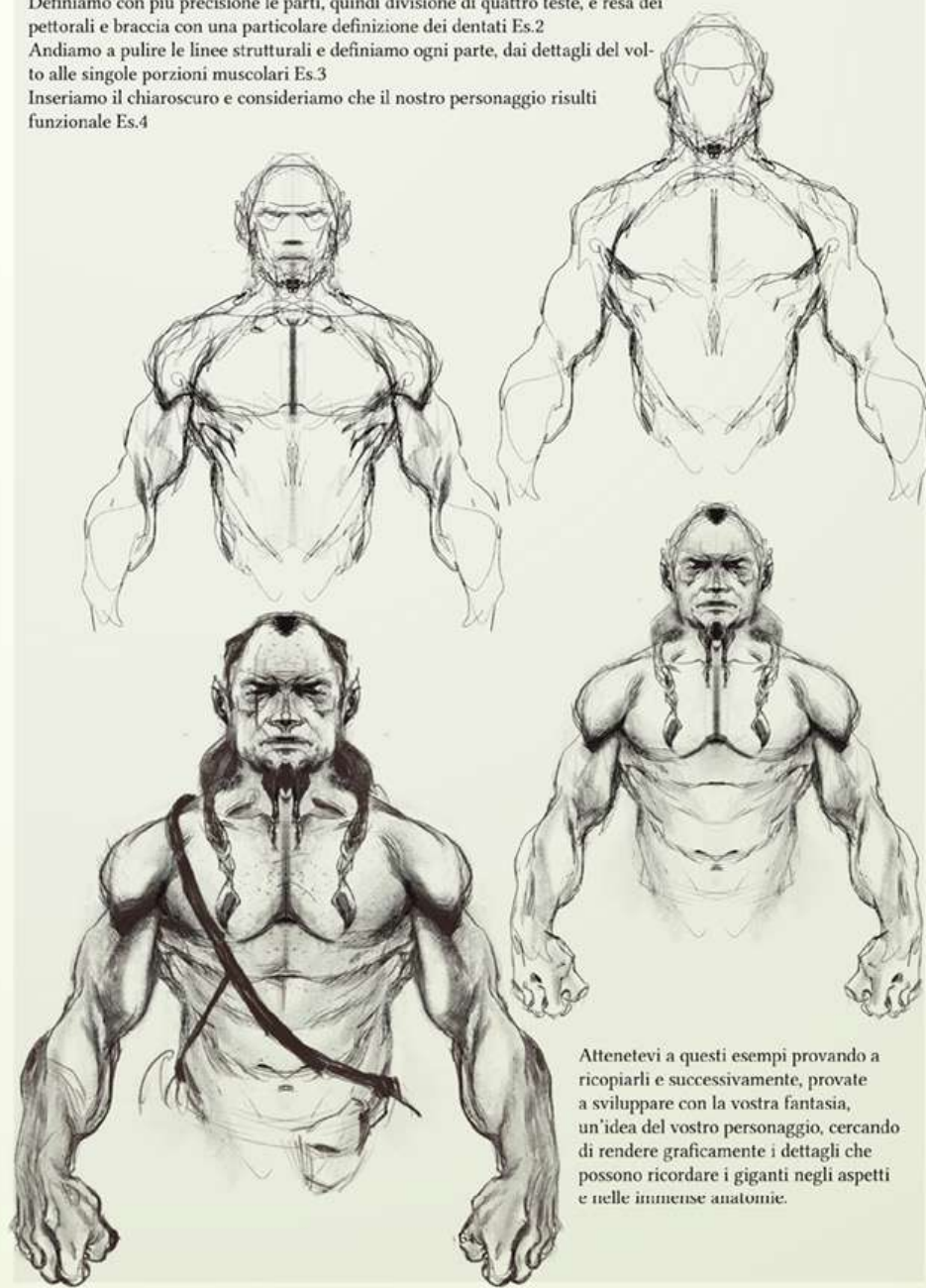
Per alcuni secondi, Kiruith riuscì a sentire i versi atroci dell'orco morente, nello stomaco del gigante. Il folletto rimase sconvolto da tale brutalità, non sapendo se gioire per la sconfitta dei suoi iniziali nemici o se disperarsi per la ancor più terribile minaccia. L'essere dalle dimensioni sovrumane, si chinò carponi, poggiando il mento barbuto sul terreno, per osservare da vicino la misera creatura dei boschi. Kiruith rimase pietrificato di fronte al colossale bulbo oculare del gigante, ma riuscì a pronunciare una parola, come fosse gridata dal suo piccolo cuore: "Grazie.". La creatura allora fece un profondo respiro, si rialzò e, con fare inaspettatamente pacioso, si allontanò, facendosi largo tra le cime degli alberi. Il folletto rimase seduto in quel posto fino al tramonto, per riaversi da quello che aveva appena vissuto, poi raggiunse i resti del defunto cinghiale e recitò una preghiera agli dei della natura. Era provato dagli eventi di questa lunga giornata ma una nuova serenità gli scaldava l'animo. Ora la foresta aveva un nuovo prezioso alleato.

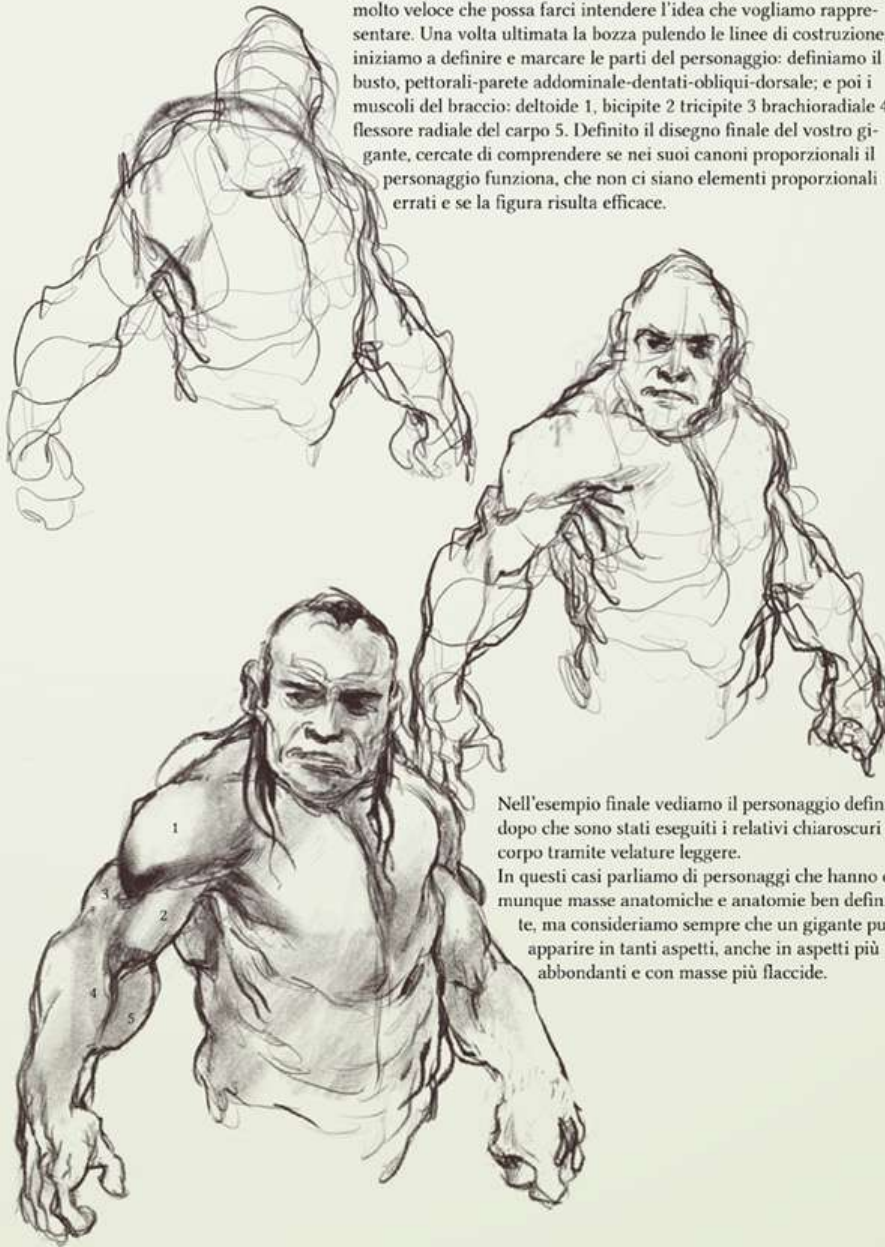
L'importanza del volume nel viso

Vediamo in questi tre esempi grafici, l'importanza che il volume deve assumere sul viso del personaggio. Dovrete conoscere al meglio l'inserimento delle parti del viso, per riuscire a generare una forma funzionale. Quindi considerare la rotondità della testa, il volume degli zigomi, oppure l'andamento di una guancia bella tonda, insomma, riuscire a comprendere il volume di ciò che state disegnando è un aspetto fondamentale per poterlo disegnare in maniera funzionale. Se i vostri disegni risultano essere piatti, è perché dovete ancora continuare ad esercitarvi sulla ricerca dei volumi. Nei tre esempi dunque, il procedimento passo passo fino ad arrivare al viso di un gigante definitivo.

PROSPETTI E INQUADRATURE DEL VISO

Vediamo qui le inquadrature di alcuni schizzi del viso. Nei primi tre possiamo vedere i 3/4 e il frontale. Nei successivi tre, il profilo, la veduta posteriore e la quinta. Gli aspiranti disegnatori hanno il vizio, dunque, di realizzare per lo più visi frontali, ricordatevi invece di spaziare su tutte le inquadrature del viso, perché sarà importante conoscere appieno ogni angolazione che lo rappresenta. Prendendo spunto da questi esempi, provate a rappresentare altre tipologie di personaggi magari da voi inventati, e strutturateli nelle diverse inquadrature applicando lo schema delle tre parti per vedere quale potrà essere il vostro risultato.

DISEGNARE IL BUSTO DEI GIGANTI

Vediamo la costruzione del busto di un gigante partendo dal bozzetto della forma Es.1
Definiamo con più precisione le parti, quindi divisione di quattro teste, e resa dei pettorali e braccia con una particolare definizione dei dentati Es.2
Andiamo a pulire le linee strutturali e definiamo ogni parte, dai dettagli del volto alle singole porzioni muscolari Es.3
Inseriamo il chiaroscuro e consideriamo che il nostro personaggio risulti funzionale Es.4

Attenetevi a questi esempi provando a ricopiarli e successivamente, provate a sviluppare con la vostra fantasia, un'idea del vostro personaggio, cercando di rendere graficamente i dettagli che possono ricordare i giganti negli aspetti e nelle immense anatomie.

Anche in questi esempi vediamo la resa iniziale tramite una bozza molto veloce che possa farci intendere l'idea che vogliamo rappresentare. Una volta ultimata la bozza pulendo le linee di costruzione, iniziamo a definire e marcare le parti del personaggio: definiamo il busto, pettorali-parete addominale-dentati-obliqui-dorsale; e poi i muscoli del braccio: deltoide 1, bicipite 2 tricipite 3 brachioradiale 4 flessore radiale del carpo 5. Definito il disegno finale del vostro gigante, cercate di comprendere se nei suoi canoni proporzionali il personaggio funziona, che non ci siano elementi proporzionali errati e se la figura risulta efficace.

Nell'esempio finale vediamo il personaggio definito dopo che sono stati eseguiti i relativi chiaroscuri sul corpo tramite velature leggere.
In questi casi parliamo di personaggi che hanno comunque masse anatomiche e anatomie ben definite, ma consideriamo sempre che un gigante può apparire in tanti aspetti, anche in aspetti più abbondanti e con masse più flaccide.

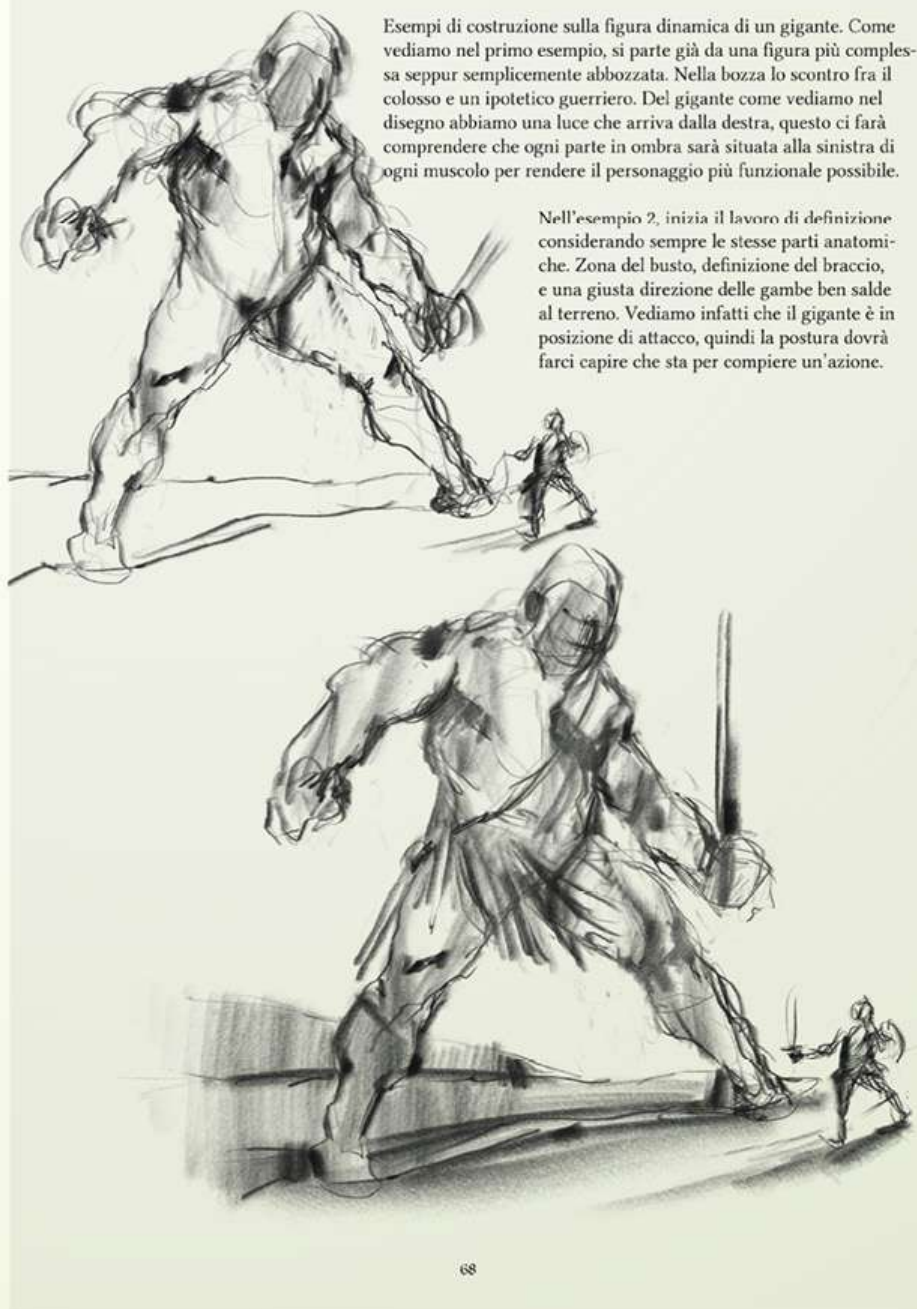
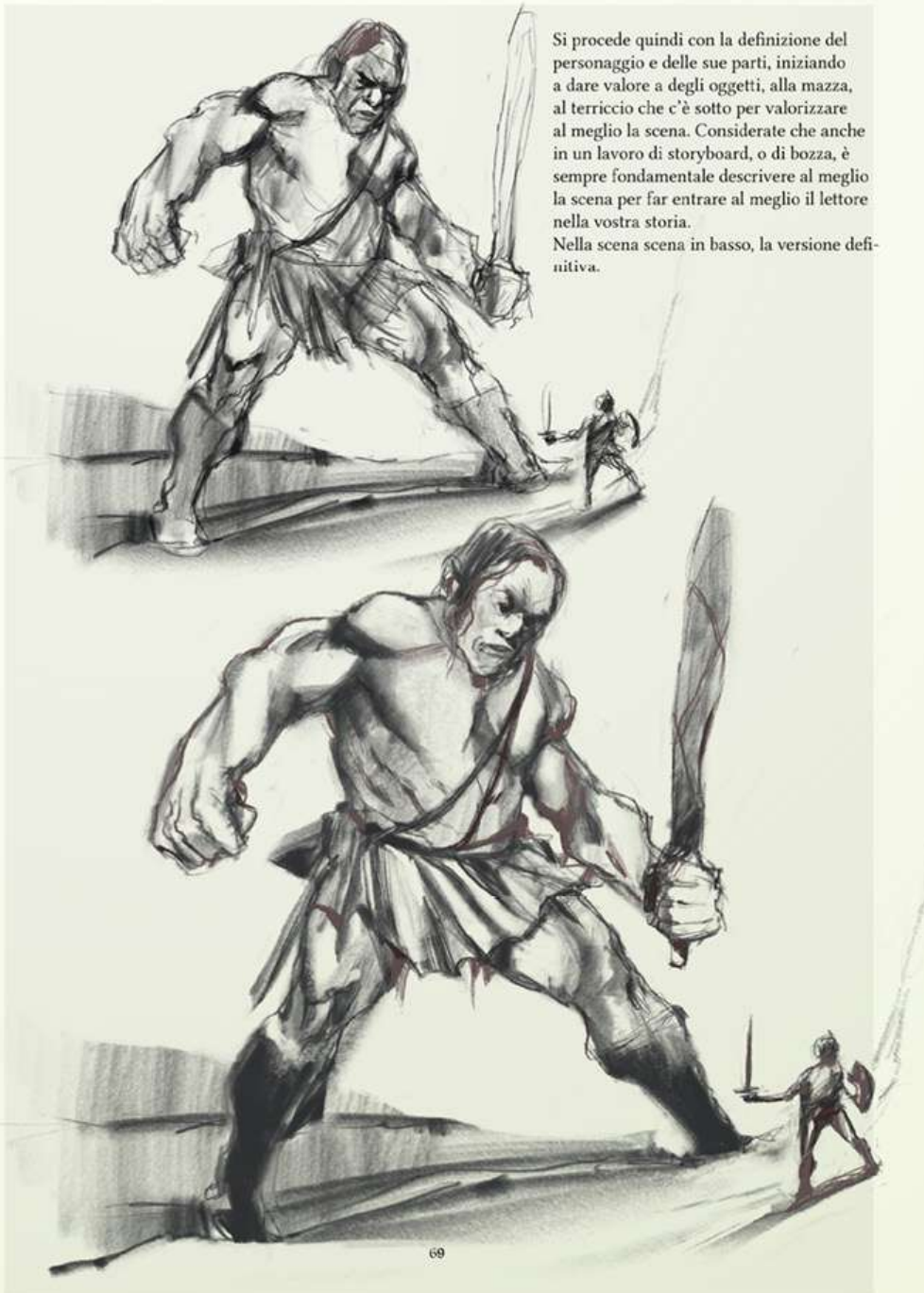
DISEGNARE LA FIGURA INTERA DI UN GIGANTE

In questo studio vediamo la figura intera di un gigante. Disegnamo un personaggio che indossa panni luridi, strappati, associandoli ad armi come bastoni, clave, o mazze. Inseriamo altri elementi che possono essere cinture e porta oggetti dove il nostro gigante inserisce scorte e quant'altro.

Quando disegnamo un gigante, valutiamo sempre l'aspetto umano molto più grande, facciamo attenzione però nel disegno, a non renderli simili ai troll, che seppur molto grandi, si distinguono essendo degli animali. Il gigante di per sè, è un umanoide di dimensioni enormi. Disegnarli in pose minacciose ed un po' incurvate, ci sarà utile per avere una rappresentazione più d'impatto e riconoscibile nella maestosa presenza di questi colossi. Nella pagina successiva la resa finale del personaggio con un accenno di colore.

La figura dinamica nei giganti

Esempi di costruzione sulla figura dinamica di un gigante. Come vediamo nel primo esempio, si parte già da una figura più complessa seppur semplicemente abbozzata. Nella bozza lo scontro fra il colosso e un ipotetico guerriero. Del gigante come vediamo nel disegno abbiamo una luce che arriva dalla destra, questo ci farà comprendere che ogni parte in ombra sarà situata alla sinistra di ogni muscolo per rendere il personaggio più funzionale possibile.

Nell'esempio 2, inizia il lavoro di definizione considerando sempre le stesse parti anatomiche. Zona del busto, definizione del braccio, e una giusta direzione delle gambe ben salde al terreno. Vediamo infatti che il gigante è in posizione di attacco, quindi la postura dovrà farci capire che sta per compiere un'azione.

Si procede quindi con la definizione del personaggio e delle sue parti, iniziando a dare valore a degli oggetti, alla mazza, al terriccio che c'è sotto per valorizzare al meglio la scena. Considerate che anche in un lavoro di storyboard, o di bozza, è sempre fondamentale descrivere al meglio la scena per far entrare al meglio il lettore nella vostra storia.
Nella scena scena in basso, la versione definitiva.

VERSO UNA NUOVA AVVENTURA

Dopo settimane di cammino, abbiamo lasciato alle nostre spalle le terre dei giganti, e finalmente siamo giunti sotto la grande torre di Rogrismid. -Iadif! Amico mio!- Grida Drain quando ci troviamo innanzi ad uno dei più grandi stregoni della nostra era. Vedo i due darsi una grande pacca sulla spalla e sorridersi.

-Sono felice di vedere che non ti hanno ancora fatto fuori vecchio nano, e di ritrovarti in forze!-

-Qualche piccola ammaccatura me l'hanno lasciata solo le battaglie del tempo, ma fidati, è molto peggio l'amore.-

-Ah! e dimmi, costui chi è?- Chiede lo stregone indicandomi.

-È Caspar, un vecchio amico, uno studioso dell'arte e della scienza, e adesso compagno di avventure. Appunta sul suo libro un'attenta documentazione del nostro mondo.- Gli risponde Drain.

-Sono felice di conoscerti Caspar, e spero ci sarà modo di sfogliare i tuoi disegni, potrei sicuramente avere qualche consiglio o storiella da raccontarti.- Mi dice Iadif sorridendomi.

-Ne sarei onorato, davvero.-

-Ma veniamo alle cose più importanti Drain, hai recuperato l'antica runa che ti chiedevo?-

-Certo, è conservata nella sacca di Caspar.-

Così dalla mia sacca estraggo la runa che mantenevo conservata e avvolta in una pelle di animale, e la porgo nelle mani di Iadif che la fissa attentamente. Il suo sguardo non promette bene.

-Allora Iadif, vuoi dirci che succede?- Chiede Drain con aria incuriosita.

-Purtroppo è come temevo, questa è un'antica runa Mynedryl, una runa che contiene una potentissima maledizione, che solo i grandi stregoni oscuri possono risvegliare.- Ci dice Iadif con aria pensierosa.

-Quale maledizione?-

-Un potente incantesimo oscuro, creato appositamente per aprire le porte dell' Ogren.-

-Ma che diavolo...- Dice turbato Drain.

-Aspettate un attimo- Chiedo ai due, - Cos'è l'Ogren?-

-Fu una delle più grandi guerre del tempo, in migliaia perirono, perché Ro-ghdorn, l'antico demone, aveva risvegliato un intero esercito di creature del male, per impadronirsi delle terre di Ivendrel, mettendo fine alla stirpe degli uomini. Fortunatamente il consiglio degli stregoni, alleatosi con gli antichi re, riuscì a rinchiudere l'antico demone nell' Ogren, un luogo di dannazione. Ma il suo potere oscuro non ha cessato di esistere, e nell'Ogren il Demone ha formato un nuovo esercito che aspetta soltanto di uscire.-

-Ma la runa è nelle nostre mani giusto? Senza di quella non possono averla vinta immagino.- Chiedo allo stregone.

-Non è proprio così, esistono tre rune Mynedryn: una posseduta dal consiglio degli stregoni, un'altra posseduta dagli oracoli della montagna solitaria, e l'ultima nascosta in un luogo sperduto nell'antica foresta dei Troll. Ora proprio mi sfugge come questa runa che avete preso possa essere finita nel forziere di Waldruff, ma credo che il suo intento fosse proteggerla. Spero non ci saranno stati problemi con Waldruff, vero Drain?

-Uhm, veramente non proprio.- Risponde Drain giocandosi i baffi e guardando per terra.-

-Purtroppo due lune fa, gli oracoli della montagna sono stati derubati, e la seconda runa Mynedryl è stata rubata.-

-Chi pensi possa esserci dietro tutta questa storia?- Gli chiede Drain.

-Dragmar, il negromante. Ha agito nell'ombra in questi anni, e adesso che ha formato un esercito, ha deciso di riunire le rune per riaprire l'Ogren risvegliando il potere oscuro del suo padrone.-

-Questo negromante dovrà sputare sangue prima che possa avere la nostra runa!- Dice Drain stringendo un pugno.

-Non è così semplice, Dragmar ha alle sue spalle un grosso esercito di orchi e creature del male, per questo ci servirà aiuto, mi recherò alla fortezza di Rothver, ad est dell'Evendir, lì, cercherò il supporto del re e della legione dei suoi migliori guerrieri. Intanto tu, Drain, recati nella foresta dei troll, e prova a recuperare la seconda runa, ma stai attento, perché non sarai il solo a cercarla.-

-Consideralo già fatto mio vecchio amico!-

-Bene, ti aspetterò alla fortezza del re di Roth tra quindici lune, poi vedremo il da farsi.-

-Aspettate! So di non essere una grande spada, ma vorrei darvi il mio aiuto.- Grido ai due con gran voce.

-Ne sei proprio sicuro Caspar? Ci saranno grandi rischi da affrontare.-

-Certo, sono più che sicuro.- Rispondo a Iadif mentre Drain alle mie spalle annuisce sorridendo.

-E bene sia! Ci rivedremo alla fortezza di Roth! Buona fortuna amici miei.- Ci dice Iadif voltandoci le spalle e incamminandosi lungo il sentiero.
-Pare proprio che abbiamo un nuovo viaggio da affrontare Caspar, sarà il caso di metterci in marcia.-

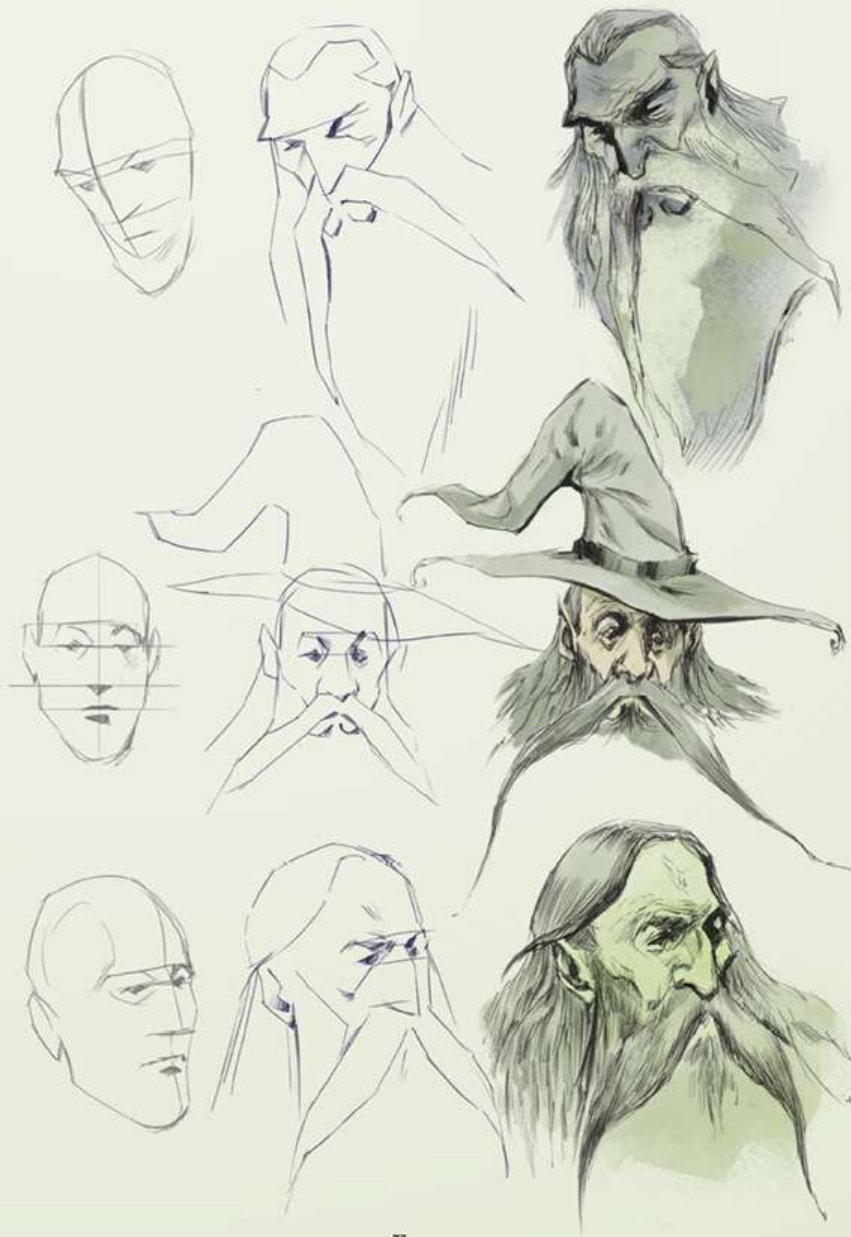
IL RACCONTO DI IADIF

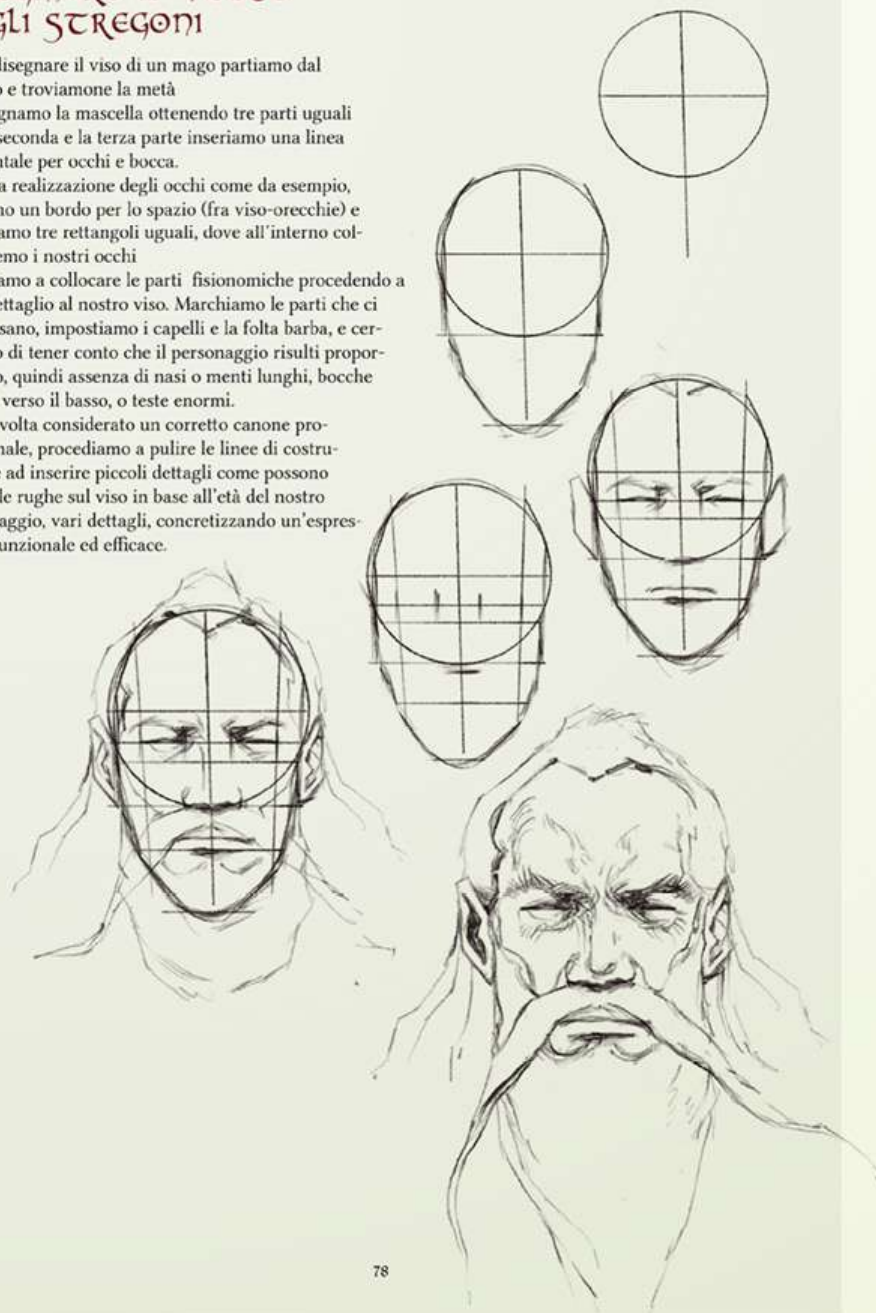
Le prime gemme cominciavano ad adornare i rami degli alberi ed un verde intenso pian piano si dipingeva lungo tutta la vallata, donando di nuovo colore alla sopita vegetazione invernale. Iadif si era svegliato di buon'ora quel mattino di inizio primavera e, appagando il suo umore col rigenerarsi della natura, aveva deciso di concedersi una passeggiata, per rimpinguare il suo prezioso erbario. Non è la biologia il suo mestiere, si intenda, ma essa rappresenta uno dei saperi fondamentali per chi si addentra nelle arti occulte. Iadif era infatti uno stregone, membro degli Anziani del Concilio. Preso con sé il suo fido bastone di corniolo e indossato il suo ampio cappello, volse i passi verso la valle, lasciandosi alle spalle la sua solitaria dimora. Da molti anni ormai, viveva in una antica torre di avvistamento abbandonata, che aveva col tempo maniacalmente trasformato nella residenza perfetta per uno stregone, stanco degli obblighi e i doveri quotidiani degli Atenei del Sapere. La fresca brezza mattutina solleticava la sua fluente barba grigia, e il tepore del sole gli riportava alla mente quelle rare giornate di gioventù in cui, di nascosto, disertava gli studi per godere di quella luce che una candela sui libri non sapeva emanare. A non ricordargli quei momenti, invece, erano le asprezze dell'età, l'infiammazione alla sciatica e quell'affanno che caratterizzava la risalita di ogni crinale. Raggiunta l'ora di pranzo però, l'escursione, per quanto piacevole, cominciava a rivelarsi del tutto infruttuosa: Iadif non aveva trovato nessuna delle erbe delle quali necessitava, se non delle ortiche che lo avevano punto sotto la sua lunga veste e l'ottimismo del mattino aveva lasciato il posto ad un tenace e anziano borbottare. Proprio quando ormai si era rassegnato a tornare sui suoi passi, però, lo vide: un raro fiore vermiglio di squamardente, appena sbocciato tra due rocce. L'emozione per il ritrovamento era quasi incontenibile, erano infatti anni che non ne vedeva uno e, con le mani tremanti, lo raccolse e lo ripose delicatamente nel borsello che portava legato alla vita. Iadif, quindi, strinse saldamente il suo bastone e socchiuse gli occhi in uno sguardo concentrato e dopo aver recitato antiche parole, con voce solenne, la pietra all'estremità del ramo di corniolo brillò di propria luce. Una forte raffica di vento avvolse lo stregone, sollevandolo dal terreno, per poi sospingerlo in una corrente d'aria che lo fece librare a gran velocità in direzione della torre. Iadif non ricordava perché non richiamasse spesso questa magia, ma essa gli permetteva di coprire ampie distanze in tempi ristretti e la sensazione del volo era decisamente impagabile. A rammentarglielo fu sicuramente il rovinoso schianto contro la solida porta di quercia della sua abitazione.

Ma questo non contava nulla: ora che aveva il fiore con sé, i dolori della vecchiaia e della caduta, sarebbero diventati presto solo un ricordo. Entrò di gran fretta e risalì freneticamente le scale che conducevano alla stanza sul piano più alto del torrione. Varcata la soglia, serrò saldamente la porta e, dopo aver scrutato il paesaggio circostante con minuzia, sprangò le finestre con pesanti imposte in legno. Nessuno doveva venire a conoscenza di quello che stava per accadere: uno degli Anziani del Concilio avrebbe eseguito un rituale proibito dagli ordini della magia, in grado di interagire con le forze della vita e della morte. Questo era in grado di far dimenticare alle sue provate membra, venti anni di fatiche, portandolo a ringiovanire, ma mantenendo al contempo il suo attempato aspetto. Il fiore di squamardente era l'ultimo raro ingrediente di cui Iadif aveva bisogno. Ne rimosse scrupolosamente i petali vermigli e li posò sul pavimento, al centro della stanza, a formare un esagono. Estrasse la pietra sulla sommità del suo bastone e con essa, incise misteriosi simboli sulle pareti della stanza, poi prese da uno scrigno i restanti ingredienti magici, per posizionarli al centro dell'esagono: aculei di manticora, un'ampolla contenente lacrime di grifone, una chiave d'argento e una ciocca della sua folta barba. Lo stregone rimosse da una teca di cristallo, i brandelli di un'antica pergamena e, con immensa concentrazione ne lesse il contenuto. I simboli alle pareti si illuminarono e il rituale ebbe inizio. Iadif continuò a cantilenare quelle magiche parole per oltre due ore, lo sforzo mentale richiesto era notevole, anche per un mago del suo calibro, ma non poteva cedere: aveva impiegato anni a raccogliere tutti gli ingredienti necessari e grazie ad essi poteva finalmente allontanare lo spettro della morte, che incombeva su di lui. D'un tratto i petali di squamardente iniziarono a levitare, roteando sempre più vorticosamente, quasi a formare un rosso anello attorno agli altri oggetti, poi un forte boato scosse le fondamenta stesse della torre e all'improvviso il silenzio. Gli occhi attoniti dello stregone, osservarono le maglie dell'esistenza lacerarsi dinnanzi a lui in una ferita fiammeggiante sulla realtà stessa. Qualcosa doveva essere indubbiamente andato storto. Da questo squarcio surreale emerse ringhiante una creatura dalle fattezze demoniache: il suo corpo macilento grondava di viscide sostanze che lucidavano la sua pelle cremisi. I suoi quattro occhi ardenti fissavano perfidi Iadif, mentre cercava di recuperare affannosamente il suo bastone. La bestia si gettò su di lui, atterrandolo con le sue possenti corna caprine, per poi tentare morbosamente di azzannarlo. Lo stregone riuscì miracolosamente a divincolarsi dalla presa e raccolse il suo fidato corniolo, poi pronunciando magiche parole, scagliò un dardo di luce contro la belva urlante. I suoi occhi iniziarono a emettere un candido bagliore e, richiamando a sé tutte le energie che gli restavano, colpì il demone con una ancor più potente folgore. Tale fu l'urto che la bestia ne fu sopraffatta e venne scaraventata di nuovo all'interno dello squarcio. La frattura si sigillò alle sue spalle, con un assordante stridore e Iadif cadde carponi, provato dallo scontro. Riprese fiato e, dolorante, si rialzò guardandosi intorno: non vi era più traccia degli ingredienti, ma un corno della bestia giaceva fumante sul pavimento. Lo raccolse e lo ripose deluso in un cassetto, che ne conteneva altri di simili, mentre rifletteva su quanto fosse rischioso tentare di ingannare la morte. Il rituale non era andato a buon fine. Neanche questa volta.

STREGONI

Molte sono le forze che dominano su questo reame terreno ed ognuna sa rivelarsi tanto affascinante quanto pericolosa, tale da generare una primordiale attrazione negli esseri dotati di raziocinio e, spesso, un morboso desiderio di piegarle ai propri voleri. Le acque, i venti, la madre terra e il fuoco rappresentano i quattro pilastri della natura e il cuore pulsante di questo mondo, la luce e le ombre ci mostrano o celano il visibile e si contendono il tempo tra il giorno e la notte e, ad ultimo, le forze che governano l'esistenza, la vita e la morte. È l'equilibrio tra i loro domini a sorreggere la realtà, ma al centro di questo ottagramma un'ulteriore forza si pone, in grado di interagire con ognuno di questi elementi fondanti. Questa forza viene chiamata "magia". L'intero reame ne è pervaso, ma solo alcuni degli esseri viventi che lo abitano sono in grado di percepirla. Essa è in grado di legarsi con le forze alla base di questo mondo e di farle vibrare in maniera imprevista, modificando la stasi nei loro domini e l'equilibrio da essa generato, portando ad eventi che hanno del sovrannaturale. Gli animali ne sentono inconsapevolmente la presenza e questo genera in loro timore; è invece più rara tale capacità di percezione negli esseri senzienti, spesso tanto sovrastati dai loro pensieri da impedirgli di prenderne coscienza. Alcuni però, dotati di una maggiore sensibilità verso il reale, riescono a percepire l'energia magica, vedendone i flutti percorrere il mondo. Coloro che, tramite grande sforzo di concentrazione, riescono nell'interagire e controllare la magia, prendono il nome di maghi o stregoni. Essi, dedicano la loro vita allo studio delle arti magiche, entrando negli Atenei del Sapere, scuole istituite dagli ordini della magia per guidare i meritevoli, nell'apprendimento dei poteri occulti. Alla guida degli atenei vi è una ristretta cerchia di veterani della magia, stregoni dall'infinita saggezza e potere, che hanno la responsabilità di prendere importanti decisioni a nome di tutti gli ordini. Essi prendono il nome di "Anziani del Concilio": indossano lunghe vesti, spesso adornate da simboli occulti, e ampi cappelli, a rappresentare la loro posizione. Tutti loro portano lunghe barbe, a dimostrazione della loro veneranda saggezza. Nei casi meno fortunati, però, alcuni, anche se dotati di abilità magiche, non hanno la possibilità di accedere a questi collegi, per volere degli ordini o per mancata conoscenza. In questi casi, molti di essi subiscono le gravi conseguenze dovute dallo sperimentare i poteri magici senza il sapere necessario o, peggio ancora, si perdono in studi proibiti e pericolosi, venendo corrotti da forze oscure. Dominare la magia permette a maghi e stregoni di interagire con le forze alla base dell'ottagramma, trascendendone i limiti e piegandole al proprio volere. Generare colonne di fiamme, domare le onde di un mare in tempesta, rendersi invisibili agli occhi, scagliare fulmini o volare trasportati dal vento, sono solo alcune delle magie a cui un mago può attingere ed esse sono vincolate esclusivamente dalla sua conoscenza e maestria nel controllare gli equilibri tra le forze. Può, però, dimostrarsi imprudente e rischioso, mutare il normale fluire della vita e della morte, trascendendone il regolare corso. Interazioni non lecite con le forze che regolano l'esistenza, possono portare ad esiti nefasti e vengono condannate da tutti gli ordini della magia.

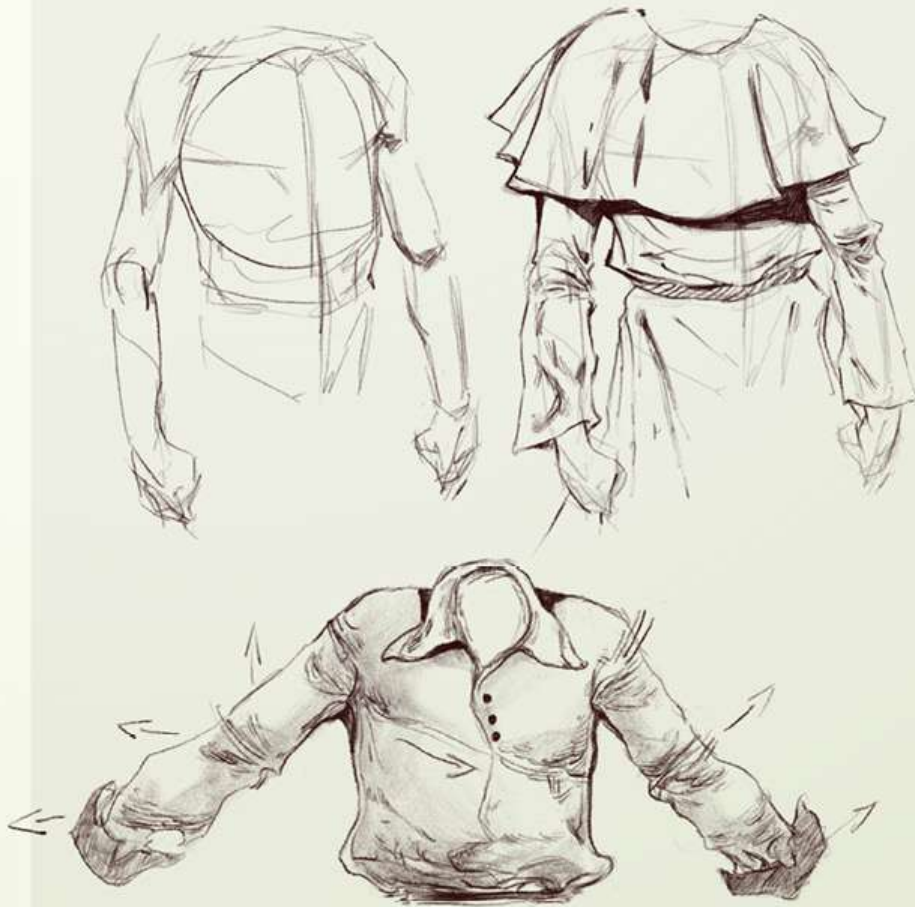
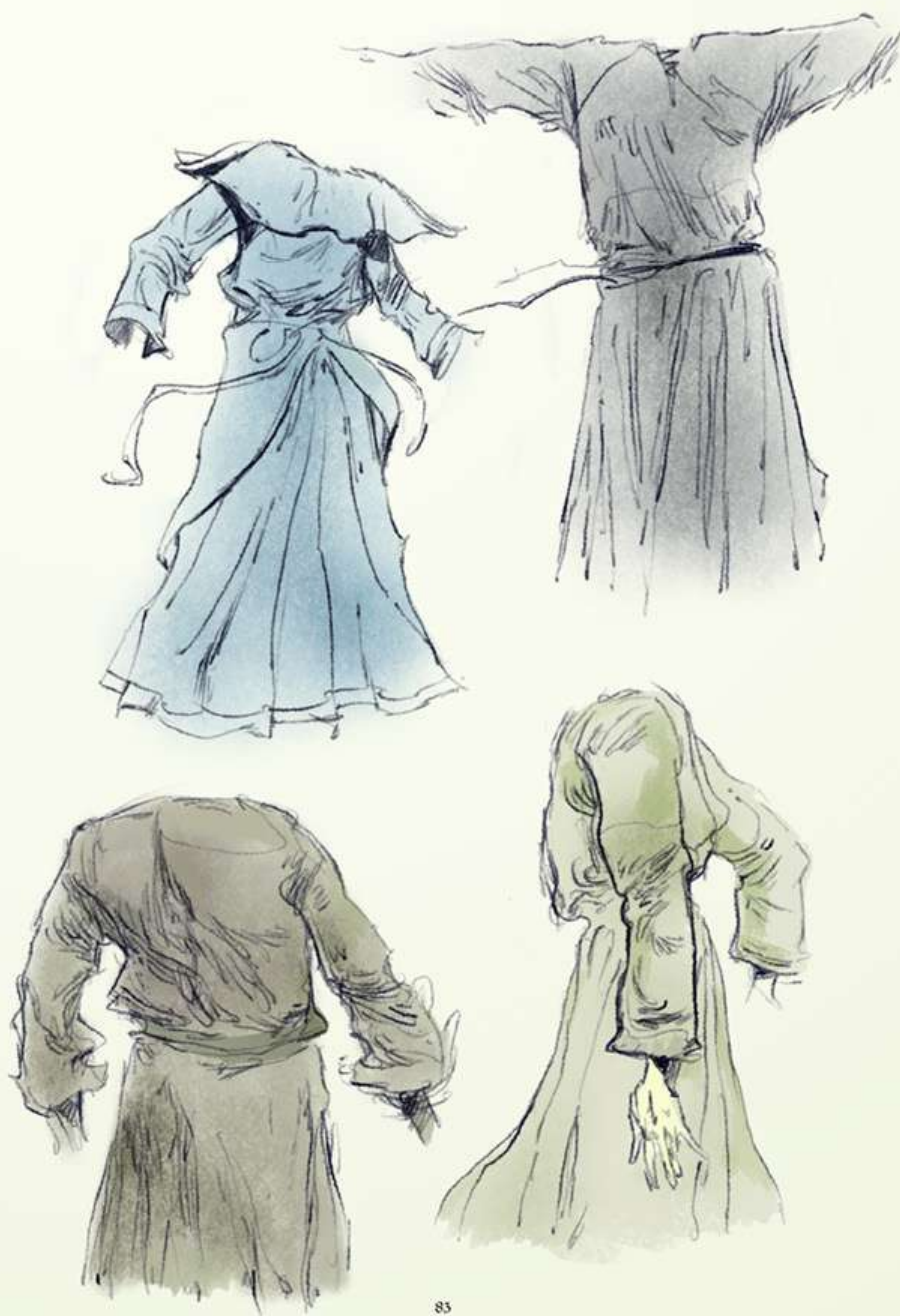
Schemi del viso degli stregoni

Disegnare il volto degli stregoni

1-Per disegnare il viso di un mago partiamo dal cerchio e troviamone la metà
2-Disegnamo la mascella ottenendo tre parti uguali Fra la seconda e la terza parte inseriamo una linea orizzontale per occhi e bocca.
3-Per la realizzazione degli occhi come da esempio, lasciamo un bordo per lo spazio (fra viso-orecchie) e realizzamo tre rettangoli uguali, dove all'interno collocheremo i nostri occhi
4-Iniziamo a collocare le parti fisionomiche procedendo a dare dettaglio al nostro viso. Marchiamo le parti che ci interessano, impostiamo i capelli e la folta barba, e cerchiamo di tener conto che il personaggio risulti proporzionato, quindi assenza di nasi o menti lunghi, bocche troppo verso il basso, o teste enormi.
5-Una volta considerato un corretto canone proporzionale, procediamo a pulire le linee di costruzione e ad inserire piccoli dettagli come possono essere le rughe sul viso in base all'età del nostro personaggio, vari dettagli, concretizzando un'espressione funzionale ed efficace.

Continuiamo procedendo di definizione, e cerchiamo di valutare sempre che le linee dei nostri segni siano pulite, con la giusta morbidezza, e che non risultino spezzettate o puntigliose.
Nell'esempio successivo i primi passaggi di velatura di chiaroscuro sulle parti del viso del nostro stregone per dare volume alle forme..

Nell'esempio finale, anche per dare più estetica al nostro disegno, un lavoro di chiaroscuro corposo alle spalle del personaggio creerà uno stacco grafico che farà risaltare la scena. Potremo realizzare questi esempi usando un lapis 2h per le fasi iniziali senza calcare troppo, un lapis 4b con punta molto fine per delineare sagome e dettagli, e un lapis hb per creare sfumature omogenee su tutto il personaggio.

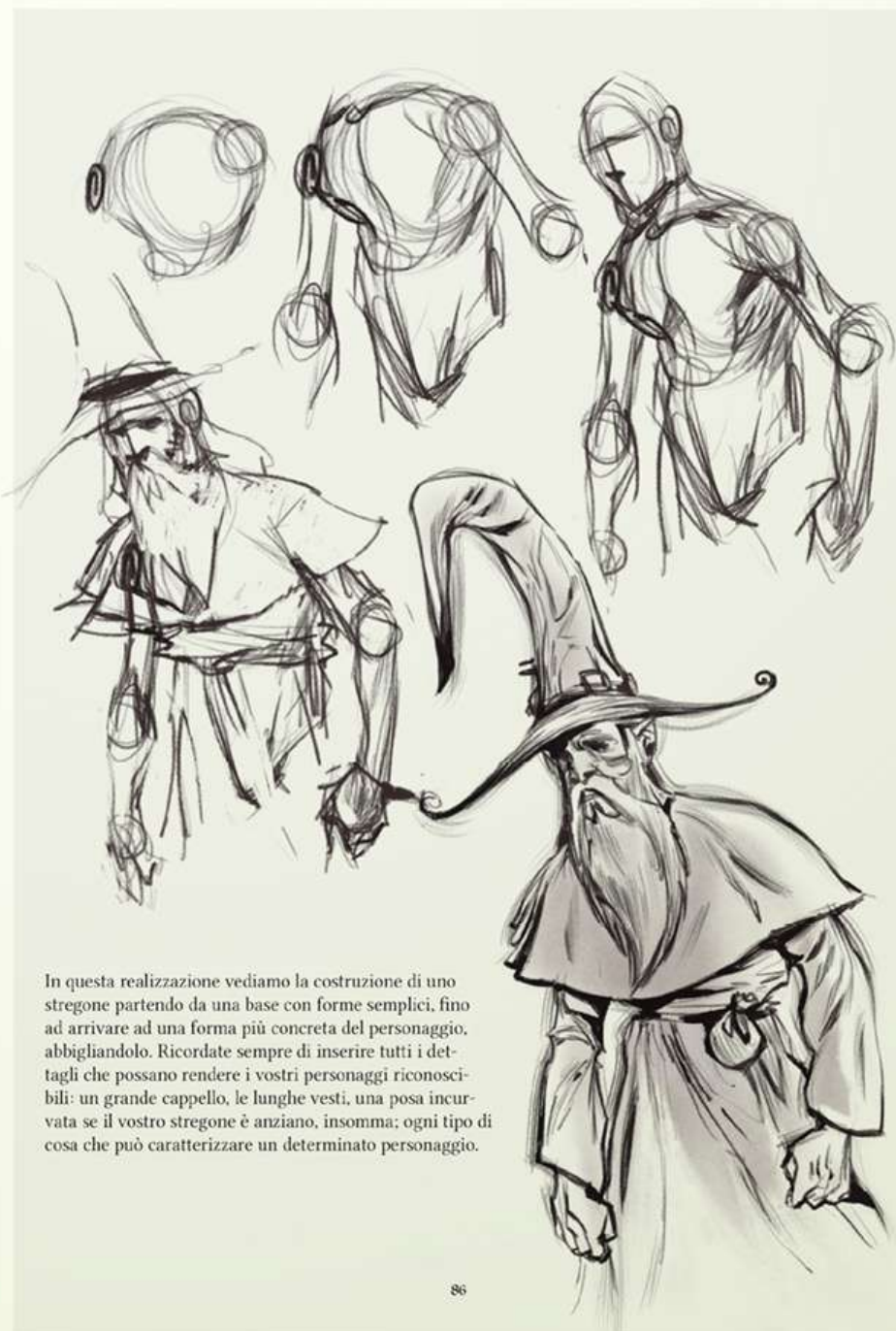
DISEGNARE IL BUSTO DEGLI STREGONI

Il disegno dei vestiti e del panneggio

Le pieghe di vestiti e abiti, vengono spesso definite come panneggio, anche se un panneggio può essere relativo a molte cose; possiamo trovare un panneggio anche in una tenda, o in una coperta. Come vedremo nelle prossime immagini, alla base di un giusto rapporto nella conoscenza dei panneggi sugli abiti, c'è una precisa conoscenza dell'immagine anatomica che abbiamo sotto quei vestiti. Ricordiamoci sempre che gli abiti vengono indossati su un corpo muscolare che possiede masse e volumi, e che in base a queste masse un abito può creare pieghe e vari panneggi direzionali. Cercate sempre di creare una bozza della figura e dopo, si procederà ad applicare l'abito, al fine di poter avere già una traccia che vi indicherà come adattare le pieghe e i volumi del vestito. Come vediamo nell'Es.3, i panneggi si formano principalmente dove ci sono movimenti, di conseguenza dove troveremo articolazioni. Polso, bicipite, avambraccio, spalla, nella zona del bacino, ginocchio, caviglia. Inoltre i panneggi tendono a svilupparsi e a creare delle linee che scendono ogni qualvolta si sovrappongono a masse più esposte: un deltoide molto grande o un bicipite, un seno di donna, sulle pareti dorsali quando c'è una rientranza nell'aria lombare. Oppure possono crearsi se degli indumenti sono infilati nei pantaloni, cinte e così via.

DISEGNARE LA FIGURA INTERA DI UNO STREGONE

Lavoriamo sulla figura di uno stregone, rapportandoci al giusto rapporto che devono avere i vestiti sul personaggio. E' usanza di tanti amatori, lo facevo anch'io un tempo, andare spedito di vestiti senza considerare parte alcuna, quali: busti. gambe, braccia e così via. Se nella nostra figura non avremo prima stabilito una direzione, o l'azione che il nostro personaggio starà compiendo, ci risulterà difficile valorizzare al meglio l'indumento che indossa. Come in uno stregone ad esempio che veste sempre abiti lunghi che scendono fino al terreno.

In questa pagina proviamo insieme a rappresentare il bozzetto di uno stregone nella sua figura intera e poi vestiamolo.

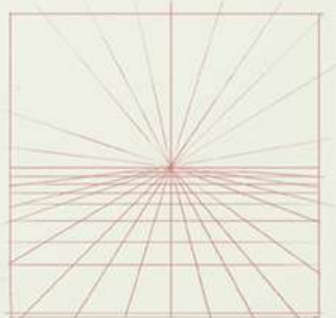
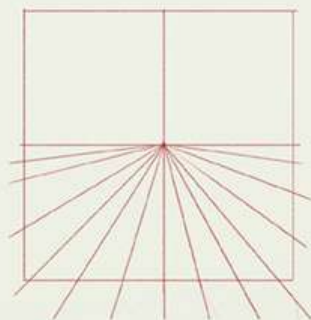
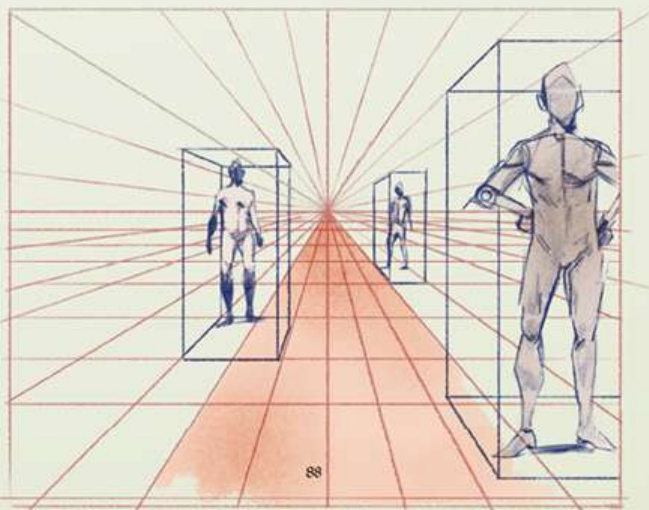
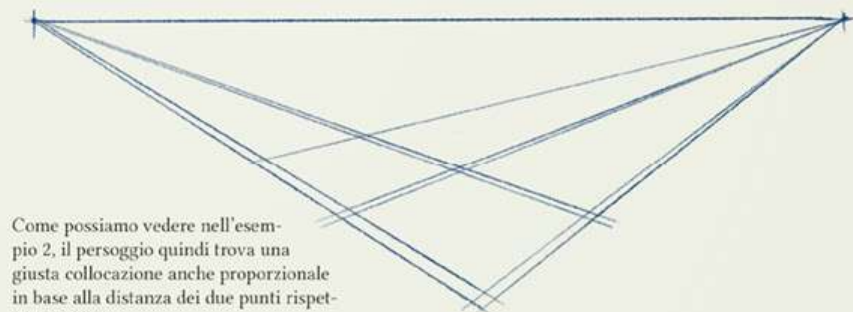
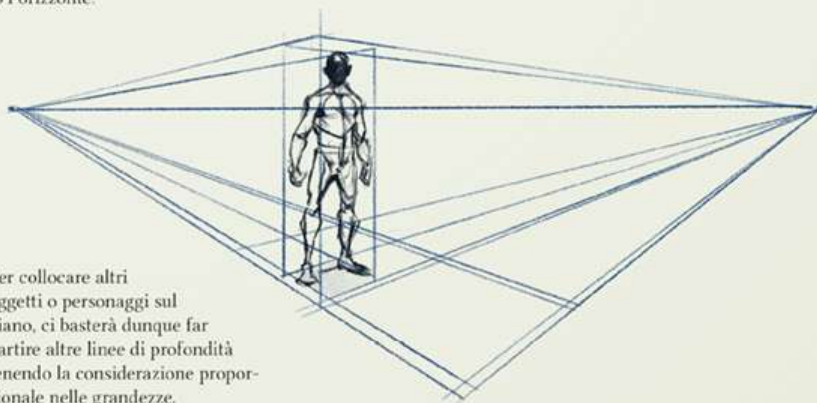
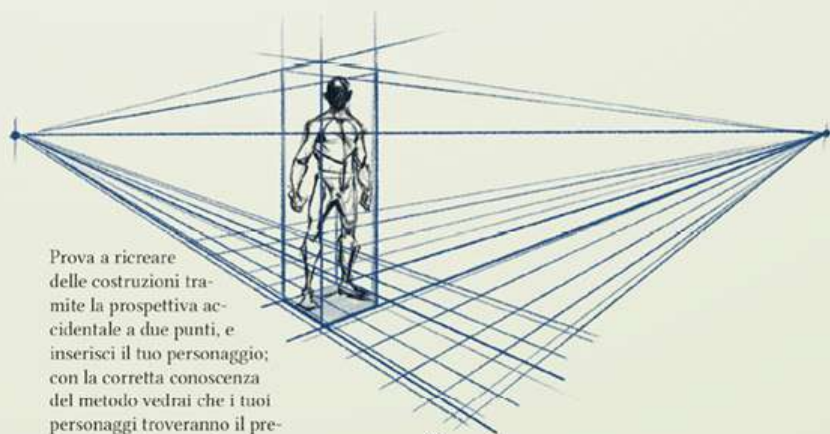
Partite con il classico schema anatomico quindi, definendo busto, braccia, gambe, e trovandone la postura come vedete nell'esempio. Successivamente provvedete ad inserire l'abito che lo stregone indossa, cercando di adattare ogni piega dei vestiti alla direzione che la posa del personaggio assume. In questo modo vedrete che riuscirete ad ottenere figure più realistiche e funzionali.

In questa realizzazione vediamo la costruzione di uno stregone partendo da una base con forme semplici, fino ad arrivare ad una forma più concreta del personaggio, abbigliandolo. Ricordate sempre di inserire tutti i dettagli che possano rendere i vostri personaggi riconoscibili: un grande cappello, le lunghe vesti, una posa incurvata se il vostro stregone è anziano, insomma; ogni tipo di cosa che può caratterizzare un determinato personaggio.

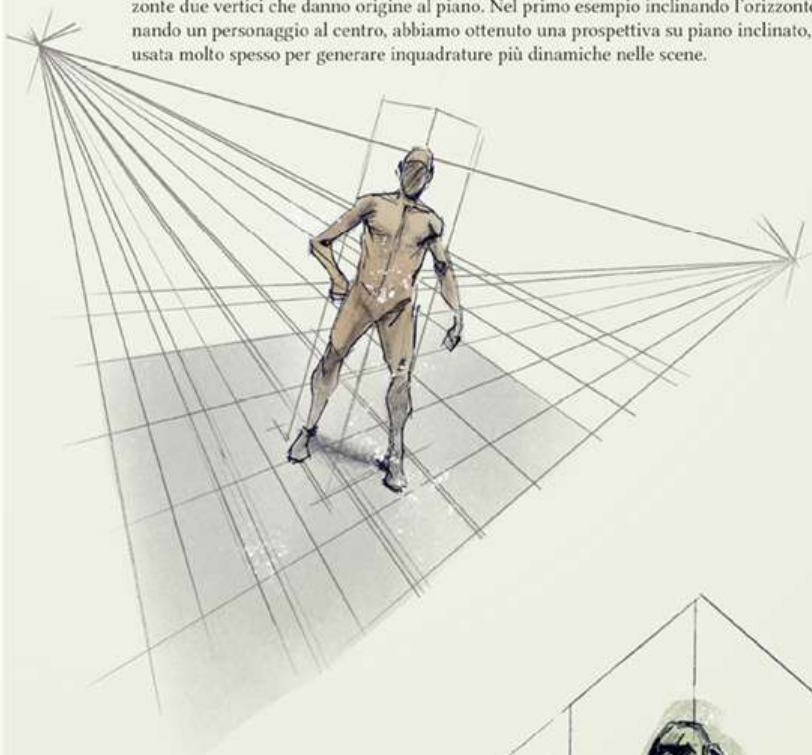
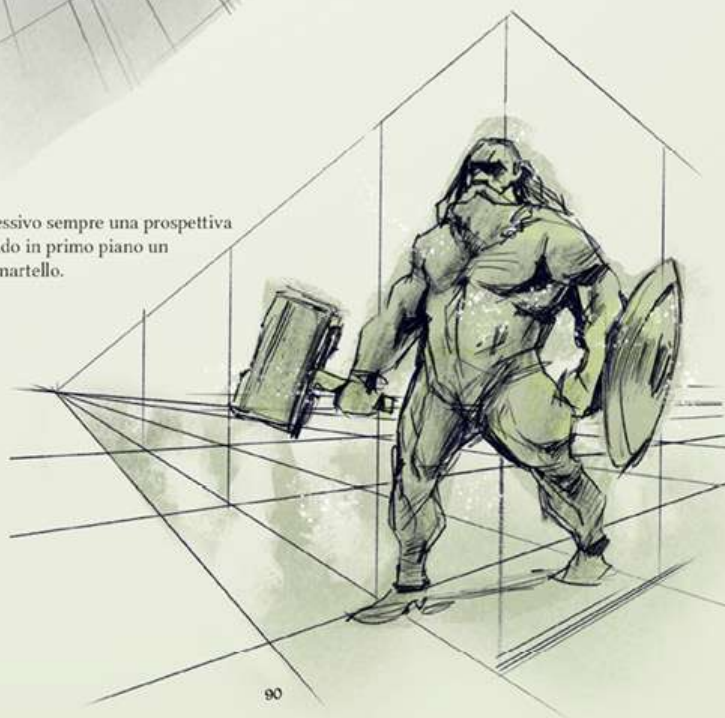
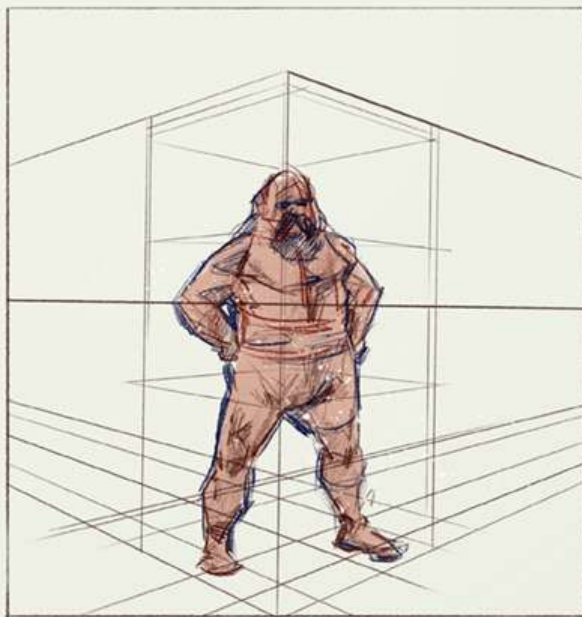
Imparare a disegnare la prospettiva

La prospettiva è un metodo che nel disegno ci occorre per creare inquadrature, spazi, dimensioni. A differenza del disegno creativo, essendo dunque un metodo, può essere calcolata sotto precisi aspetti. Considerate prima di tutto, che per avere un giusto appoggio di un personaggio nello spazio vi servirà comprendere su che tipo di piano state lavorando, in quale visione state osservando quella determinata scena e quanto vicino o lontano il vostro personaggio si trova, rispetto al punto di vista. Per determinare sfondi funzionali, cosa fondamentale nei vostri disegni, avrete dunque bisogno di integrare in maniera fuzionale il metodo prospettico. Partiamo dalla base, esistono tre tipologie di prospettiva:

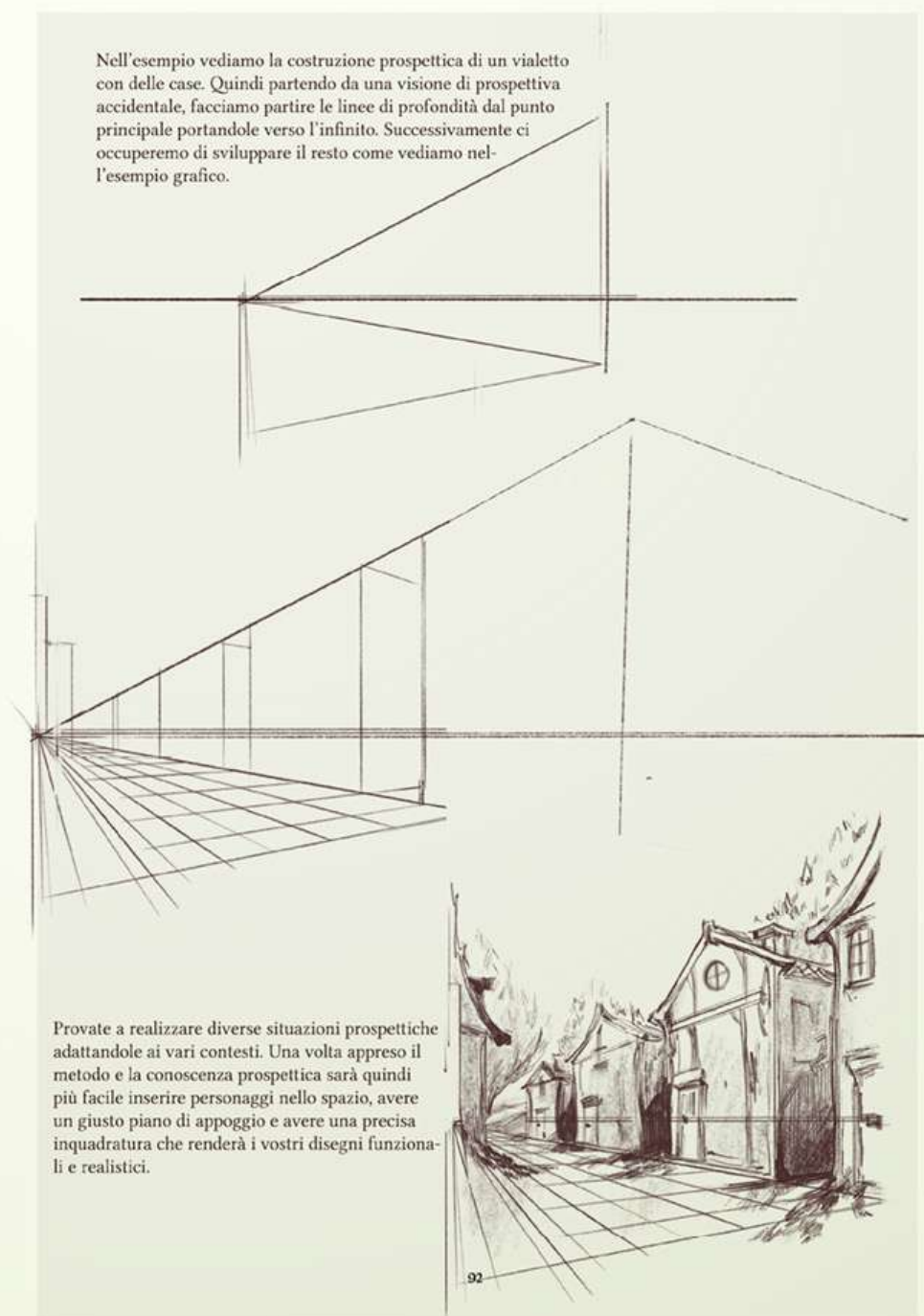
Centrale = Un vertice sull'orizzone
Accidentale = Due vertici sull'orizzonte
Aerea = Tre vertici sull'orizzonte, di cui uno fuori.

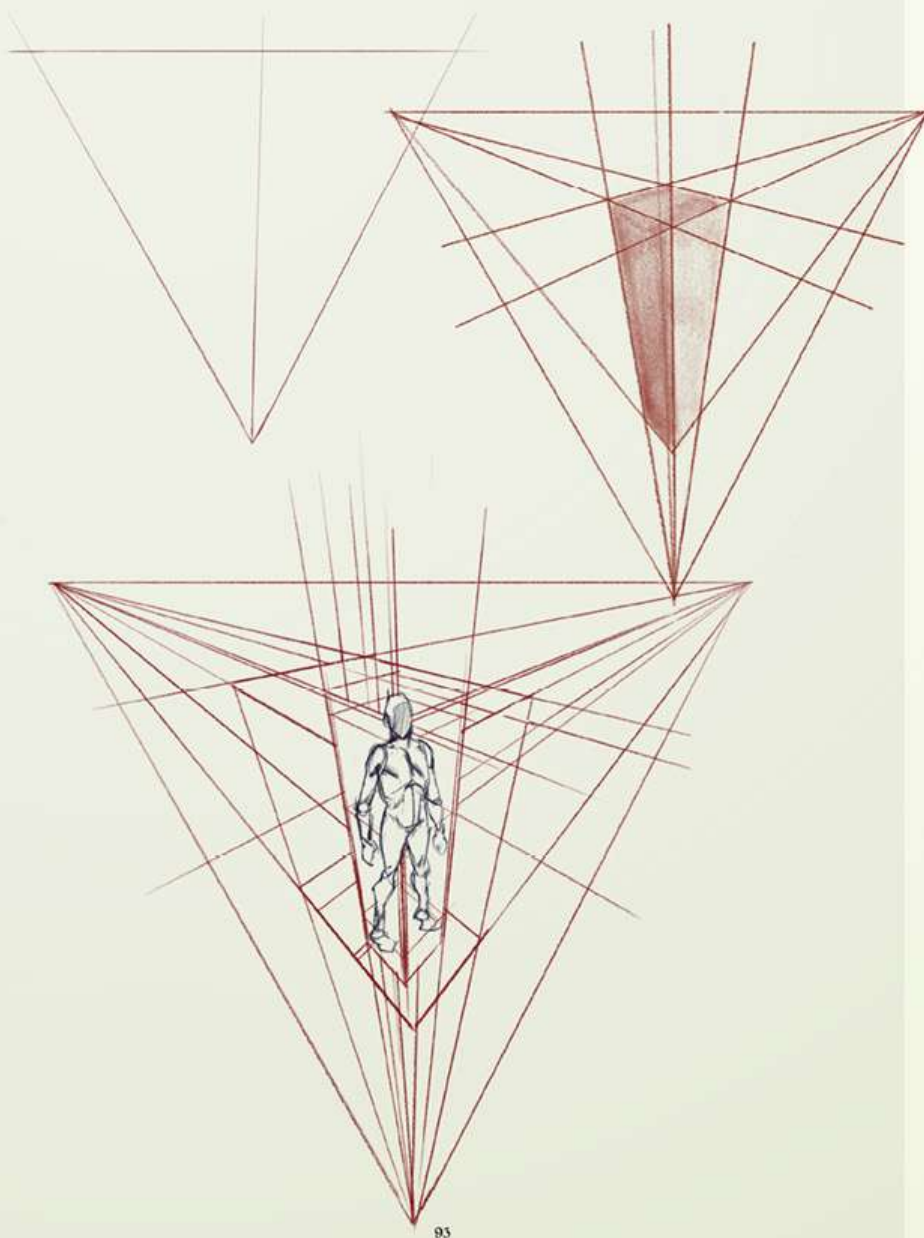
Strutturiamo una prospettiva centrale. Quindi tracciamo la linea dell'orizzonte, e al centro poniamo il vertice da cui partiranno le linee di profondità che si estenderanno verso l'infinito.

Sarà fondamentale ricordarsi che ogni vertice dovrà sempre collocarsi sulla linea dell'orizzonte in maniera precisa. Una volta che abbiamo generato le linee come da esempio, nella prospettiva centrale ci basterà creare delle linee dritte orizzontali al piano che, dirigendosi verso il vertice daranno vita al nostro piano.

Nell'esempio 3 più definito, vediamo come alcuni personaggi sono stati collocati sul piano.
Ricordatevi di collocarli funzionalmente sul piano d'appoggio che avrete scelto, e che man mano che i personaggi si avvicineranno all'orizzonte, diventeranno sempre più piccoli.

Esempio sulla costruzione di una prospettiva accidentale (due punti) con l'inserimento di un personaggio nella scena. Nel primo esempio quindi vediamo la linea dell'orizzonte, e i due punti che tramite le linee di profondità, generano il piano di appoggio per il nostro personaggio.

Come possiamo vedere nell'esempio 2, il persoggio quindi trova una giusta collocazione anche proporzionale in base alla distanza dei due punti rispetto l'orizzonte.

Per collocare altri oggetti o personaggi sul piano, ci basterà dunque far partire altre linee di profondità tenendo la considerazione proporzionale nelle grandezze.

Prova a ricreare delle costruzioni tramite la prospettiva accidentale a due punti, e inserisci il tuo personaggio; con la corretta conoscenza del metodo vedrai che i tuoi personaggi troveranno il preciso piano di appoggio.

In questi esempi vediamo sempre lo studio della prospettiva accidentale. Quindi su un unico orizzonte due vertici che danno origine al piano. Nel primo esempio inclinando l'orizzonte e posizionando un personaggio al centro, abbiamo ottenuto una prospettiva su piano inclinato, che viene usata molto spesso per generare inquadrature più dinamiche nelle scene.

Nell'esempio successivo sempre una prospettiva accidentale mettendo in primo piano un nano con scudo e martello.

Considerate sempre che spesso i vertici sull'orizzonte vengono situati a distanze importanti l'uno dall'altro, quindi potrà succedere che escano dalla scena, come vediamo nell'esempio.

Nella figura successiva invece, ritornando al piano inclinato, abbiamo due personaggi collocati nella scena per lo scontro. Sarà fondamentale oltre alla conoscenza prospettica, dare le giuste considerazioni alle proporzioni dei personaggi affinchè possano uscire funzionali e credibili.

Nell'esempio vediamo la costruzione prospettica di un vialetto con delle case. Quindi partendo da una visione di prospettiva accidentale, facciamo partire le linee di profondità dal punto principale portandole verso l'infinito. Successivamente ci occuperemo di sviluppare il resto come vediamo nel-l'esempio grafico.

Provate a realizzare diverse situazioni prospettiche adattandole ai vari contesti. Una volta appreso il metodo e la conoscenza prospettica sarà quindi più facile inserire personaggi nello spazio, avere un giusto piano di appoggio e avere una precisa inquadratura che renderà i vostri disegni funzionali e realistici.

Esempio grafico della costruzione di una prospettiva aerea a tre punti. Quindi a differenza delle due viste prima, la prospettiva aerea di distingue nell'inserire un terzo punto, o fuoco prospettico, fuori dall'orizzonte.

Bene miei cari amici,
siamo giunti al termine di questo primo viaggio insieme. Nel prossimo volume che arriverà nell'arco di qualche mese, i personaggi giungeranno nella foresta dei troll alla ricerca della seconda runa sperduta. Potete vedere qui sopra qualcosa in anteprima. Inoltre vedremo anche centauri, fauni, creature della foresta, senza farci mancare gli orchi e altri tutorial grafici per imparare a disegnare il mondo fantasy.
Speriamo vivamente che questo libro vi sia piaciuto, e vi salutiamo. Alla prossima avventura!

Revisione editoriale e correzione testi

Silvia Signore
silviasignore1212@gmail.com

Storia – Disegni – Impaginazione

Daniele Raineri
sito internet
danieleraineriart.com

Il racconto di Drain – Il racconto dei giganti
Il racconto di Jadif
Descrizioni: nani–giganti–stregoni

Luca Pucci
pucciluc@hotmail.com